HINTA 27 MK

Star Control 2, Street Fighter 2, Castles 2

PC
AMIGA
ST
C64

PELIT

1/93

MAHTAVA JOYSTICK-TESTI

Osa 1: Amiga, ST, C64

Vuoden yllättäjä...
Legends of Valour

USKOTKO SILMIÄSI?

F-15 Strike Eagle III
Comanche: Maximum Overkill

Wing Commander, Amiga
Viimeinkin täällä



Ratkaise:
The Legend of Kyrandia
Lure of the Temptress

HITTIPELIPAKETTI
AD&D: Spelljammer ● Lethal Weapon ● Cool World ● WWF ● Taskforce 1942 ● Curse of Enchantia ● Waxworks ● Road Rash ● ja monia, monia muita!

STREET FIGHTER II
189/239

AMAZON
–/299

INDIANA JONES 4 ADV
239/269

ALONE THE DARK
–/329

ROME AD 92
–/269

KING'S QUEST VI
–/329

PINBALL FANTASIES
239/–

HUMANS
239/239

SENSIBLE SOCCER II
239/–

WING COMMANDER
269/189

QUEST FOR GLORY III
–/299

MIGHT & MAGIC IV
–/329

ZOOL
189/–

LEGEND OF KYRANDIA
269/299

WAYNE GRETZKY 3
189/269

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ACES OF PACIFIC		299,-
AIRBUS A320	269,-	329,-
ALONE IN THE DARK		329,-
AMAZON		299,-
AMBERSTAR	239,-	269,-
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES		299,-
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	
ASHES OF EMPIRE	239,-	329,-
ATAC		329,-
AV8B HARRIER ASSAULT	269,-	299,-
A-TRAIN	269,-	299,-
BAT II	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS		329,-
BETRAYAL AT KRONDOR		299,-
BANE OF THE COSMIC FORGE	269,-	269,-
BLADE OF DESTINY	239,-	269,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		299,-
CAESAR	239,-	269,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CASTLE OF DR. BRAIN II		299,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAOS ENGINE	189,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
COMBAT CLASSICS	239,-	269,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CRUSADERS OF DARK SAVANT	269,-	329,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
CYTRON	189,-	
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARK HALF		239,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	269,-	299,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DREAM TEAM	189,-	239,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
ELITE II	269,-	299,-
EYE OF BEHOLDER III	239,-	269,-
F-15 STRIKE EAGLE III		299,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-	269,-
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		189,-
FANTASTIC WORLDS	269,-	299,-
FLASHBACK	239,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	329,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GAMES SUMMER CHALLENGE		269,-
GATEWAY		269,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	299,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
HARRIER JUMP JET		299,-
HISTORY LINE 1914-18	239,-	269,-
HUMANS	239,-	239,-
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS	239,-	239,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOE & MAC	189,-	239,-
JOHN MADDEN II		239,-
KGB	239,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
LASER SQUAD	189,-	269,-
LEGACY	269,-	329,-
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	299,-
LEGEND OF VALOUR	239,-	269,-
LEMMINGS III	189,-	269,-
LETHAL WEAPON	189,-	239,-
LINKS 386 PRO		329,-
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM II		329,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
M (SSI)	249,-	249,-
MANTIS		329,-
MARIO IS MISSING		269,-
MAXIMUM OVERKILL	269,-	329,-
MEGA-LO-MANIA	239,-	269,-
MEGATRAVELLER 3		299,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MILLENIUM THE RETURN		269,-
NAPOLEON		299,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
NO SECOND PRICE	189,-	
ORK & LEANDER & AGONY	239,-	
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	189,-	
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POPULOUS II	239,-	299,-
PREMIERE	239,-	269,-
PRIVATEER		299,-
PROPHECY OF SHADOW	239,-	239,-
PSYCHO'S SOCCER	189,-	269,-
PUTTY	189,-	
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAMPART	239,-	269,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	269,-
RED BARON MISSION DISK		189,-
REX NEBULAR		329,-
ROAD RASH	189,-	
ROBOSPORT	239,-	239,-
ROME	239,-	269,-
SABRE TEAM	189,-	269,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SHADOW OF THE BEAST III	189,-	
SHADOWORLDS	189,-	269,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SIEGE		239,-
SIM ANT	269,-	179,-
SIM EARTH	269,-	299,-
SIMFARM	269,-	269,-
SIMLIFE	269,-	299,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPECIAL FORCES	269,-	299,-
SPELLCASTING 301		269,-
SPELLJAMMER		269,-
SPORTS COMPILATION	239,-	269,-
STAR CONTROL II		269,-
STAR LEGIONS		269,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-	179,-
STREET FIGHTER II	189,-	239,-
STRIKE COMMANDER		299,-
SUPER CAULDRON		189,-
TASK FORCE 1942		329,-
THE 7TH GUEST		299,-
ULTIMA UNDERWORLD		299,-
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII PART II		299,-
VIKINGS	189,-	239,-
WALKER	239,-	269,-
WAXWORKS	269,-	269,-
WAYNE GRETZKY III	239,-	269,-
WING COMMANDER	269,-	189,-
WIZKID	189,-	239,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	239,-	269,-
WWF II	189,-	269,-
WWF & FINAL F. & PIT. F.	189,-	
WWF & SIMPSONS & T2	189,-	239,-
X-WING		299,-
ZOOL	189,-	239,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN.
TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.

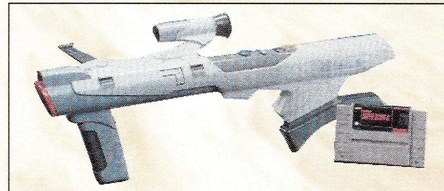


NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BITTINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ, SUPER MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖOHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIELELLÄ. MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEESEEN KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

alk. 995,-

SUPER NINTENDON PELEJÄ

ADDAM'S FAMILY	445,-
AMAZING TENNIS	445,-
ARCANA	445,-
BATMAN RETURN OF JOKER	445,-
BATTLE CLASH (SUPER SC.)	345,-
BEST OF THE BEST	445,-
BAZOOKA BLITZKRIEG	445,-
BLAZE ON	445,-
BUSTER BROTHERS	445,-
CALIFORNIA GAMES II	445,-
CASTLEVANIA IV	445,-
CHESTER CHEETAH	489,-
CHUCK ROCK	445,-
COOL WORLD	445,-
CYBER SPIN	445,-
DEATH VALLEY RALLY	445,-
DESERT STRIKE	445,-
DINO CITY	445,-
DREAM TV	445,-
EXHAUST HEAT	445,-
F-ZERO	445,-
FACEBALL 2000	445,-
FALCON	445,-
FINAL FANTASY II	475,-
FINAL FANTASY MYSTIC	345,-
FINAL FIGHT	445,-
FIREPOWER 2000	445,-
GEORGE FOREMAN BOXING	445,-
GODS	445,-
GUN FORCE	445,-
HARLEY'S HUMONGOUS ADV	445,-
HOME ALONE	445,-
HOOK	445,-
IMPERIUM	445,-
IREM FOR SKINS GAMES	445,-
JAMES BOND JR.	445,-
JIMMY CONNERS TENNIS	445,-
JOHN MADDEN 93	445,-
KABLOOEY	445,-
KING OF MONSTERS	445,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	445,-
LETHAL WEAPON	445,-
MAGIC SWORD	445,-
MARIO KART	445,-
MARIO PAINT + HIIRI	445,-
MASTERS OF MONSTERS	445,-
MICKEY MOUSE	445,-
MIGHT & MAGIC II	445,-
MUSYA	445,-
MYSTICAL NINJA	445,-
NBA ALL STAR CHALLENGE	445,-
NCAA BASKETBALL	445,-
NHL HOCKEY	445,-
NINJA GAIDEN IV	445,-
NINJA TURTLES IV	445,-
NOLAN RYAN BASEBALL	445,-
ON THE BALL	445,-
OUT OF THIS WORLD	489,-
PILOT WINGS	445,-
PLAY ACTION FOOTBALL	445,-
POPULOUS	395,-
PRINCE OF PERSIA	445,-
PUSHOVER	445,-
Q-BERT	445,-
RACE DRIVIN	445,-
RAMPART	445,-
RIVAL TURF	445,-
ROBOCOP III	445,-
ROGER CLEMENS	445,-
ROMANCE II KINGDOM	495,-
SIMPSONS: BART'S NIGHTM	445,-
SKÜLJAGGER	445,-
SMASH TV	445,-
SOUL BLAZER	445,-
SPACE MEGAFORCE	445,-
SPANKY'S QUEST	445,-
SPIDERMAN & X-MEN	445,-
STREET FIGHTER II	495,-
STRIKE GUNNER	445,-
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	445,-
SUPER CONTRA	445,-
SUPER ADV ISLAND	445,-
SUPER BATTER UP	445,-
SUPER BATTLE TANK	445,-
SUPER DOUBLE DRAGON	445,-
SUPER GOAL	445,-
SUPER SCOPE + 6 PELIÄ	495,-
SUPER SOCCER	445,-
SUPER STRIKE EAGLE	445,-
SUPER TENNIS	445,-
SUPER STAR WARS	445,-
TERMINATOR II	445,-
TEST DRIVE II	445,-
TKO BOXING	445,-
TOM & JERRY	445,-
TOP GEAR	445,-
WARP DRIVE	445,-
WING COMMANDER	489,-
WINGS II	445,-
WWF WRESTLEMANIA	445,-
X-ZONE (SUPERSCOPE)	345,-
ZELDA III	445,-



SUPERSCOPE 495,-

HOME ALONE 2
229,-

LOONEY TUNES
229,-

TOM & JERRY
229,-

JETSONS
229,-

SUPER MARIOLAND II
229,-

GAMEBOYN PELEJÄ

BARBIE	199,-
BATMAN II	199,-
BEST OF THE BEAST	229,-
BIONIC BATTLER	229,-
BIONIC COMMANDO	199,-
BLADES OF STEEL	199,-
BUGS BUNNY II	199,-
CASTLEVANIA II	199,-
DOUBLE DRAGON III	199,-
DR. FRANKEN	199,-
DUCK TALES	199,-
EXODUS	229,-
FINAL FANTASY LEGEND III	259,-
FLIN STONES	199,-
FOUR IN ONE FUNPACK	199,-
GEORGE FOREMAN BOXING	199,-
HIT THE ICE	199,-
HOME ALONE II	199,-
HUMANS	229,-
JETSONS	199,-
KIRBY'S DREAMLAND	199,-
LITTLE MERMAID	189,-
LOONEY TUNES	199,-
MEGAMAN II	229,-
MICKEY MOUSE II	199,-
MINER 4089	199,-
NINJA TURTLES II	199,-
OUT OF GAS	199,-
PRINCE OF PERSIA	189,-
REN & STIMPY	229,-
ROBER RABBIT	199,-
ROLANS CURSE II	199,-
SIMPSONS II	199,-
SPEEDBALL II	199,-
SPIDERMAN II	199,-
STAR TREK	199,-
STAR WARS	229,-
SUPER MARIO LAND II	199,-
SWORD OF HOPE II	199,-
TALE SPIN	199,-
TERMINATOR II	199,-
TERMINATOR II ARCADE	229,-
TINY TOONS	199,-
TOM & JERRY	199,-
TRACK & FIELD	199,-
TRACK MEET	189,-
WORTRIS	229,-
WWF II	199,-

NHLPA HOCKEY
395,-

SONIC II
395,-

AKU & MIKKI
395,-

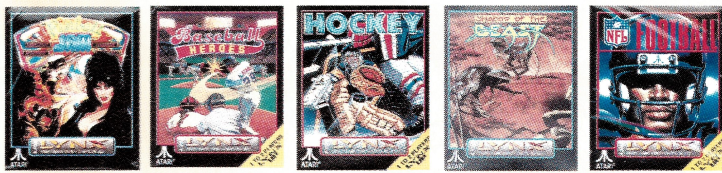
T2 ARCADE
395,-

STEEL TALONS
375,-

MEGADRIVEN PELEJÄ

ALIEN III	395,-
AQUATIC GAMES	345,-
BATMAN RETURNS	395,-
BIO-HAZARD BATTLE	395,-
BULLS VS LAKERS	395,-
BUSTER DOUGLAS	245,-
CALIBER 50	195,-
CAPTAIN AMERICA	395,-
CHASE HQ II	375,-
CHESSMASTER	375,-
CHUCK ROCK	395,-
CRUE BALL	295,-
DOLPHIN	395,-
DRAGONS FURY	375,-
EUROPEAN CLUB SOCCER	375,-
GADGET TWINS	445,-
GLOBAL GLADIATORS	395,-
GODS	395,-
GREAT WALDO SEARCH	395,-
GREEN DOG	295,-
HOME ALONE	375,-
INDIANA JONES	429,-
JOE MONTANA 93	395,-
KING SALMON	395,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	375,-
LEADERBOARD GOLF	375,-
LEMMINGS	375,-
LHX ATTACK CHOPPER	395,-
LITTLE MERMAID	395,-
MARIO LEMIEUX HOCKEY	395,-
MICRO MACHINES	375,-
NHLPA HOCKEY 93	395,-
OLYMPIC GOLD	395,-
OUTLANDER	395,-
PIGSKIN FOOTBALL	429,-
PRO AM RACING	395,-
RAMPART	395,-
SEWER SHARK	395,-
SMASH TV	375,-
SONIC THE HEDGEHOG II	395,-
SPLATTERHOUSE II	375,-
STEEL TALONS	375,-
STREETS OF RAGE II	395,-
SUPER BATTLETANK	395,-
SUPERMAN	395,-
TAIL SPIN	395,-
TAZMANIA	375,-
TEAM USA BASKETBALL	375,-
TERMINATOR	395,-
TERMINATOR II	395,-
TOKI	245,-
TOXIC CRUSADERS	295,-
UNCHARTED WATERS	495,-
UNIVERSAL SOLDIER	395,-
WARRIORS OF ETERNAL SUN	449,-
WORLD OF ILLUSION	395,-
WWF	395,-

Hinnat ovat postimyyntihintoja. Hintoihin lisätään toimituskulut 30–50 mk. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.



PINBALL JAM	BASEBALL	HOCKEY	SHADOW OF THE BEAST	NFL FOOTBALL
239,-	239,-	239,-	239,-	239,-

COM 2001 Oy

puh. 981-33 66 44

fax 981- 33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20 LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA
Hallituskatu 31, puh. 981-3110060 (ei puhelintilauksia)
Avoinna ma-pe 10–18, la 10–14



Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.









LYNXIN PELEJÄ

A.P.B.	239,-	M.S. PACMAN	239,-
AWESOME GOLF	239,-	NFL FOOTBALL	239,-
BASEBALL HEROES	239,-	NINJA GAIDEN	239,-
BASKETBRAWL	239,-	PIT FIGHTER	239,-
BATMAN RETURNS	299,-	PINBALL JAM	239,-
BILL & TED'S ADV.	239,-	RAMPART	239,-
BLUE LIGHTNING	239,-	RAMPAGE	239,-
CALIFORNIA GAMES	239,-	ROAD BLASTERS	239,-
CHECKERED FLAG	239,-	ROBOSQUASH	239,-
CHIPS CHALLENGE	239,-	ROLLING THUNDER	239,-
DIRTY LARRY	239,-	SCRAPYARD DOG	239,-
ELECTROCOPS	239,-	SHADOW OF THE BEAST	239,-
EYE OF BEHOLDER	239,-	SLIMEWORLD	239,-
GATES OF ZENDECON	239,-	SOCCER	239,-
GAUNTLET III	239,-	STEEL TALONS	239,-
GRID RUNNER	239,-	STUN RUNNER	239,-
GUARDIAN	299,-	SUPER SKWEEK	239,-
HARD DRIVIN	239,-	SWITCHBLADE II	239,-
HOCKEY	239,-	TOKI	239,-
HYDRA	239,-	TOURNAMENT CYBERBALL	239,-
KUNG FOOD	239,-	VIKING CHILD	239,-
LEMMINGS	239,-	WARBIRDS	239,-
LYNX CASINO	239,-	WORLD CLASS SOCCER	239,-
MASTER GOLF	239,-	ZARLOR MERCENARY	239,-



LYNX II

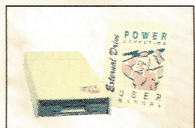
4096 VÄRIÄ, JOISTA 16 RUUDULLA VUOROLLAAN, 4 KANAVAINEN ÄÄNEN ULOSTULO, 64K RAM, TEHOKAS 16 MHZ PROSESSORI, JOPA 8 MB:N PELIT TAKAAVAT SINULLE UNOHTUMATTOMAN PELITILANTEEN.

675,-



GENITIZER PIIRTOLEVY RUPEA KÄYTTÄMÄÄN AMMATTILAISTEN TAPAAN PIIRTOLEVYÄ TARKKUUTTA VAATIVISSA TÖISSÄ HIIREN SIJASTA. PIIRTÄMINEN ON NOPEAMPAA JA HELPOMPAA. SAATAVILLA AMIGA JA PC

1495,-



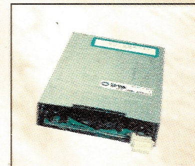
POWER DRIVE KORKEALAATUINEN ENGLANNISSA VALMISTETTU AMIGAN ULKOINEN ANTI-CLICK LISÄLEVYASEMA. KETJUTUS JA KATKAISIN. 18 KK:N TAKUU

495,-

SYNCRO EXPRESS MK III SIIRRY TEHOKKAAMPAAN VARMUUSKOPIOINTIIN. TEE TÄYDELLISET KOPIOT OHJELMISTASI NOPEASTI. TAHDISTAA LEVYASEMAT PARHAAN TULOKSEN SAAVUTTAMISEKSI. VAATII KAKSI LEVYASEMAA

295,-



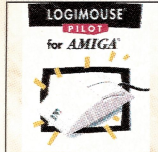


AMIGA 500 3,5" SISÄINEN LEVYASEMA HAJOSIKO LEVYASEMA? SÄÄSTÄ KORJAUSKULUISSA JA VAIHDA SE ITSE HELPOSTI UUTEEN. LAADUKAS SONY-LEVYASEMA

445,-

LOGITECHIN *PILOT MOUSE* AMIGALLE. TODELLA KEHUTTU JA KESTÄVÄ TESTIVOITTAJA. ET VARMASTI TULE PETTYMÄÄN. 18 KUUKAUDEN TAKUU.

295,-





SKANNERIT

LOGITECH SCANMAN 256 PC	2295,-
LOGITECH SCANMAN 32 PC	995,-
LÖGITECH FOTOMAN PC	4995,-
POWER SCANNER 64 AMIGA	1295,-
HANDY SCANNER 256 AMIGA	1495,-
GENISCAN 16 AMIGA	895,-
POWER SKANNER VÄRI AMIGA	2995,-



AMIGA ACTION REPLAY MK III

AMIGA 500:LLE **545,-** AMIGA 2000:LLE **695,-**

SISÄLTÄÄ PALJON HYÖDYLLISIÄ OMINAISUUKSIA KUTEN TRAINER-TOIMINTO, VIRUKSEN ILMAISIN, NIBBLER-KOPIOINTI, KUVIEN JA MUSIIKIN TALLENTAMISEN LEVYKKEELLE, HIDASTUSTOIMINTO JA LEVYMONITORI. JOS SINULLA EI VIELÄ OLE TÄTÄ NIIN, SOITA JA TILAA HETI!!!



SCREENBEAT KAIUTTIMET **199,-**

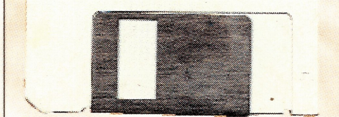
HIIRET

LOGIC-3 SPEEDMOUSE PC	139,-
LOGITECH MOUSEMAN CORDLESS PC	695,-
LOGITECH MOUSEMAN PC	595,-
LOGITECH TRACKMAN II PC	795,-
LOGITECH PILOT MOUSE PC	295,-
LOGIC-3 SPEEDMOUSE AMIGA	129,-
LOGITECH PILOT MOUSE AMIGA	295,-

DISKETIT

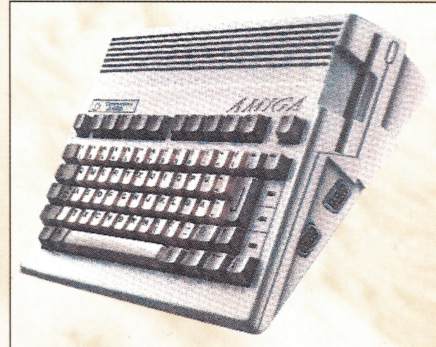
	10	50	100
DSDD NIMETÖN	3.90	3.30	2.90
DSDD LAMBDA	4.00	3.50	3.10
DSHD NIMETÖN*	6.00	5.40	4.80
DSHD LAMBDA*	6.40	5.80	5.40

*VALMIIKSI FORMATOITUINA



AMIGA/CDTV -TIETOKONEET + TARVIKKEET

AMIGA 500 + TV-MOD	2395,-
AMIGA 500+ JA TV-MOD	2645,-
AMIGA 600	2695,-
AMIGA 600 HD (20 MB)	3995,-
AMIGA 600 HD (85 MB)	5995,-
AMIGA 2000 UUSIN MALLI	4495,-
CDTV	3995,-
CDTV SIS. HIIRI/NÄPP/LEVARI	4995,-
1085S -MONITORI	1635,-
KICKSTART 2.0 -PÄIVITYS	995,-
CDTV NÄPPÄIMISTÖ	495,-
CDTV HIIRI	445,-
CDTV CADDY	195,-
CDTV GENLOCK	1195,-
CDTV SCART-KORTTI	295,-
CDTV HIIRI/NÄPP/LEVARI	1495,-
ALFAMOUSE -LANGATON	545,-



PC:N ÄÄNIKORTIT



PRO AUDIOSPECTRUM 16 MEDIAVISIONIN UUSI HUIPPU TUOTE. NYT ENSI KERTAA TODELLISEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.

1795,-

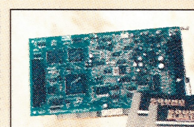
SOUNDBLASTER PRO II YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ

1295,-



SOUNDBLASTER 16 UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.

1995,-





THUNDERBOARD MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINENPERUSÄÄNIKORTTI SINULLE HOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.

695,-

100 DSDD DISKETTIÄ 290,-

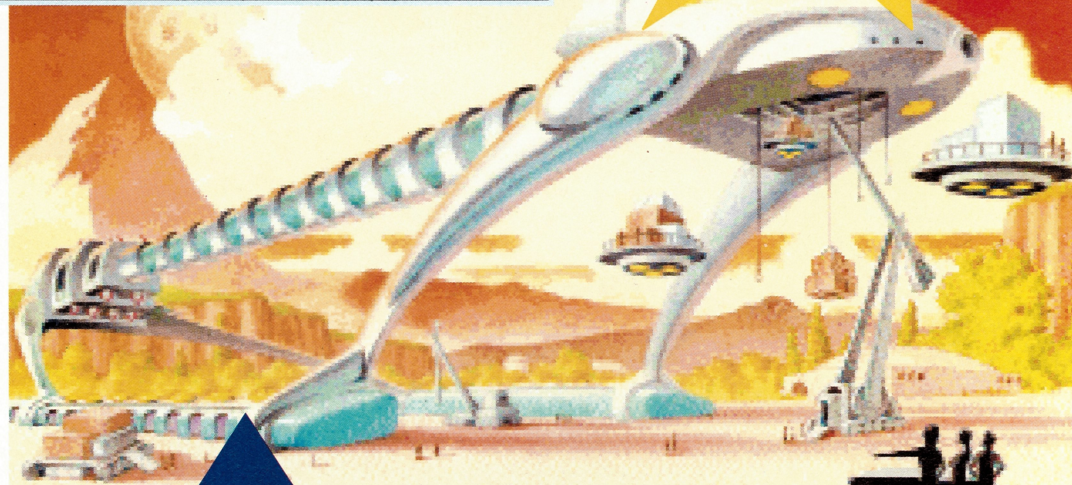
Hinnat ovat postimyyntihintoja. Hintoihin lisätään toimituskulut 30–50 mk. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

TOIMITUS
Päätoimittaja Eskoensio Pipatti
Toimituspäällikkö Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa, JTurunen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja: Esa Sairio
Myyntipäälliköt: Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä, Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 198 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli et halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

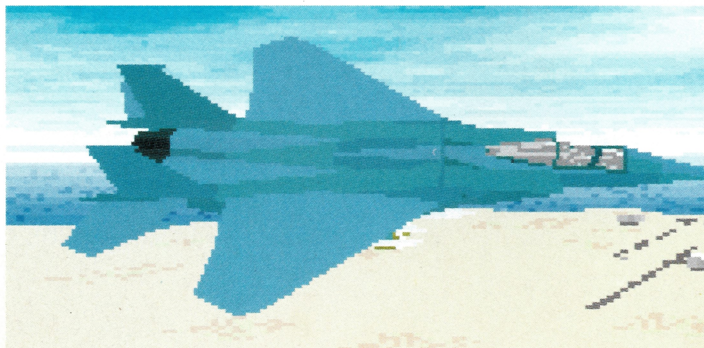
SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS

PELIT 1/93





Arvosteluissa



Pelit läpi

Mukana myös



Ajan hermolla



Tuija Lindén
toimituspäällikkö

Hinnat hävisivät

Tämä on ensimmäinen Pelit-lehti, josta pelien hinnat on jätetty pois. Ennen kuin alatte kiljua raivosta, kerron miksi.

Kuten Pelit kutosessa kerroimme, ja kuten televisiostakin olette nähneet, ovat tietokonepelien hinnat laskeneet rajumman-puoleisesti. Toptronicsin startattua kampanjansa Info-ketjun kanssa myös muut maahantuojat ovat lähteneet mukaan omilla hinnanalennuksillaan. Pelit ovat myös levinneet sieltä kirjakauppojen ja kodinkoneliikkeiden nurkista jopa tavarataloketjuihin, mikä järkevää onkin.

Tästä kaikesta on seurauksena se, että ns. ohjehinnoittelu on kadonnut miltei tyystin ja siihen perustunut Pelit-lehden "hinnoittelu" oli totaalisen pielessä. Jos me ilmoitimme Amiga-pelin hinnaksi esimerkiksi 350 markkaa, saattoi saman lehden ilmoituksista lukea sen hinnan olevan 185 markkaa, ja Anttilan luettelossa sama peli saattoi maksaa vajaan satasen. Eli ketä meidän hinnoittelumme sitten palveli? Ei ketään.

Me emme voi seurata poistomyynti-, alennus-, erikoistarjous-, jouluhitti- ym. hintoja, eikä se olisi edes järkevää. Harvoinhan esimerkiksi Guns'n'Rosesin uuden levyn hintaa ilmoitetaan maanlaajuisesti sen ilmestyttyä, ja kuitenkin jokainen tietää, että uusi CD maksaa siinä puolentoista sadan markan kieppeillä.

Ja sitä paitsi, pelien hyllyikä, eli aika, jonka ne ovat uutuuksia ja myyvät, on keskimäärin parisen kuukautta. Eli pienellä maltilla sen hittipelin voi saada poistomyynnistä tai jopa halpapelinä nopeammin kuin uskoisikaan.

Tuija





13. 15. 18. 12. 21.

Pelikenttien todelliset sankarit

Jyrki J.J. Kasvi

1. Quickjoy SV-126 JetFighter
2. QuickJoy SV-125 Superboard
3. QuickShot QS-131 Apache 1
4. Quickjoy SV-124 Turbo 2
5. Prof 9000 de Luxe
6. Super Pro Zip Stick
7. The Cruiser
8. Suncom TAC-2
9. Konix Navigator
10. Cheetah The Bug
11. Konix Speed King
12. QuickShot QS-127 Starfighter 1
13. Quickjoy SV-127 TopStar
14. Advanced Gravis
15. Wico Command Control
16. QuickJoy SV-123 Supercharger
17. QuickShot QS-130F Python 1
18. QuickJoy SV-119 Junior
19. Wico The Boss
20. Competition Pro 5000
21. Dynamics Competition Pro Mini
22. Quickshot QS-129F Controller
23. Wico Ergostick

●● Tosi pelimiehen ja -naisen tunnistaa keskusmuistin koosta ja suorittimen kellotaajuudesta. Tunnistaahan? Nope.

OSA 1: AMIGA, ST, C64



Todellisen ammattitaistelijan tuntee käteen istuvasta peliohjaimesta, joka sopii nimenomaan oman lempipelin vaatimuksiin. Vai kuvitteleeko joku muka pärjäävänsä samalla kepillä Falconissa ja Project X:ssä?

Koska markkinoilla on tikkuja kymmenittäin, testasimme ensin Atari-liitäntäiset joystickit, jotka sopivat Amigaan, C64:een ja Atariin. Ensi lehdessä ovat vuorossa PC-tikut.

Pelikone koostuu syöttölaitteesta, keskusyksiköstä ja näyttölaitteesta siinä missä mikä muu tietokone tahansa. Mutta vaikka tekniikan kehittyminen on luonut yhä tehokkaampia mikroja ja tarkempia näyttöjä, peliohjainten kehitys on polkenut paikoillaan. Ainakin suomalaisista kaupoista on turha etsiä mitään vallankumouksellisia uutuuksia. Pieni visiitti maailman pelimessuille kertoo kuitenkin toista. Uusia mielenkiintoisia keppejä olisi tyrkyllä, jos joku niitä vain toisi.

Ilmeisesti maahantuojien hyllyt ovat väärällään vanhaa romua, josta halutaan päästä eroon ennen uusien ohjainten maahantuontia. Kovettuneet imukupit ja oiottaessa ratisevat liitosjohdot kielivät monen vertailuun osallistuneen tikun seisseen varastossa liian pitkään. Useimmat niin kutsutut uutuudetkin olisivat saaneet jäädä piirustuspöydälle. Ne kun eivät tarjoa mitään uutta muille kuin pelaajien rasitusvammoja tutkiville lääkäreille.

Mitä tutkailtiin

Tikkutestit ovat perinteisesti mitanneet ohjainten liikealuetta, kytkinten kestävyyttä ja muuta nippelitietoa. Onpa allekirjoittanutkin mittaillut keppien liikealueita, välyskulmia tai jopa liitosjohtojen pituuksia. Ohjainten soveltuvuus varsinaiseen pelaamiseen on sen sijaan autuaasti unohdettu. Niinpä Pelit-lehden toimitus valitsi tällä kertaa edustavat testipelit ja pelasi niitä kaikilla maahantuojien luetteloista löytyneillä ohjaimilla – jännetupit rouskuen.

Testikoneena toimi vanha uskollinen Amiga 2000, ja pelit olivat toimintapelien osalta **Zool**, lentosimuja edusti **F-15 Strike Eagle II** ja autopelejä **Nigel Mansell's World Championship**. Valitusta testausmenetelmästä johtuen oheiseen taulukkoon kootut tuntemukset ovat sitten sitäkin kasvikohtaisempia: 95 prosentin ohjain ei ole välttämättä kaikkien mielestä parempi kuin 88 prosentin ohjain. Muutamasta yli 85 prosenttia saanesta kepistä on kuitenkin helpompi valita omansa kuin kaikista 23:stä.

Liian monia vaatimuksia

Yksi ohjain ei millään veny kaikkien pelien ja pelaajien tarpeisiin. Toimintapeleissä vaaditaan nopeutta sekä täsmällisyyttä ja lentosimulaattoreissa aidonoloista ohjaustuntumaa, jota on niks-naks-kytkimillä mahdotonta saavuttaa. Jokainen oikean lentokoneen ohjaussauvaa hiplannut tietää, että lentosimussa on oltava analoginen ohjaus – piste. Onkin pienoinen ihme, ettei Amigalle tahdo löytyä analogisia tikkuja PC:n tapaan. Sellaisen kytkeminen Amigaan kun on täysin mahdollista, kunhan Amiga, ohjain ja peli saadaan uskomaan toisiaan. Esimerkiksi Strike Eagle osaa periaatteessa lukea analogista ohjainta, jos jostain vain löytyisi sopiva.

Autopelien ongelmat ovat vielä lentosimujakin suuremmat. Tikku ei taivu ratiksi ilman hydrauliprässiä, etenkään digitaalinen tikku. Nigel Mansell's -peliin suositellaankin niin kutsuttua FreeWheel-tyyppistä ohjainta, joka on käytännössä tietokoneeseen liitettävä ratti. Mutta yksikään maahantuoja ei ainakaan tunnustanut tuovansa FreeWheel-ratteja Suomeen, kun tilasimme ohjaimia tähän testiin.

Viel' on vanhat voimissaan

Vaikka tässä jutussa morkataan kauppojen hyllyiltä löytyvien ohjainten vanhanaikaisuutta harva se lause, vanhojenkin joukossa on toki pari yksilöä, jotka ovat ansainneet pitkän elinkaarensa.

Wicon **Ergostick** teki tässä muutama vuosi sitten pienen vallankumouksen. Se oli ensimmäinen ohjain, jonka voitiin hyvällä omallatunnolla väittää olevan ergonomisesti muotoiltu. Tämä nihkeällä kumilla pinnoitettu kännykkä sopii kuitenkin vain pitkäsormisille pelureille, lyhyet sormet eivät yksinkertaisesti yllä tulitusnäppäimeen asti.

Ergostickistä on muuten syytä mainita, että amerikkalaisen työn laatu näyttää laskeneen sitten viime näkemän, tai sitten testiin on eksynyt sunnuntaikappale. Ei sillä, että pienet kauneusvirheet, kuten puukon käyttö tulitusnapin läpiviennissä haittaisivat pelaamista, mutta tässä hintaluokassa ei odota näkevänsä moista työn jälkeä.

Vanha suosikkini **TAC-2** tuntuu The Bugin ja Competition Pro Minin seurassa hieman väl-

Tikusta asiaa

Useissa Amiga-peleissä voidaan käyttää ns. kahden tulitusnäppäimen ohjaimia. Käytännössä atariliittimillä suoraan varustettuna näitä ovat Segan ohjaimet.

Sega Megadrive Control Pad

(noin 130 mk)
Se virallinen Segan peukaloohjain, josta on myös useita kopioversioita. Hyvä käteensopiva muotoilu ja kestävä rakenne. Perustoiminnot, kopiomalleissa turboja, hidastuksia yms. Sopii erityisesti tasohyppelyihin, joissa hyppiminen tapahtuu tulitusnäppäimellä. Peukalolla pelattuna pelit tuntuvat jostain käsittämättömästä syystä paljon vauhdikkaammilta kuin ilotikulla väännettynä.

Sega Megadrive Arcade Power Stick

(noin 300–400 mk)
Uskomattoman isokokoinen vasemmalla kädellä ohjattava vempain, jossa mukana säädettävät tulitusnopeudet kaikille näppäimille. Tikun vaste ehkä aavistuksen hidas, pehmeä, mutta vaikuttaa toisaalta rakenteeltaan kestävältä. Älytön hinta. Myös useita kopiomalleja, niiden kestävyydestä ei käsitystä, mutta ovat toki edullisempia.

Useat tikkufirmat valmistavat Sega-yhteensopivia ilotikkuja, muun muassa Competition Pro -klooneja on olemassa. Kannattaa kysellä eri maahantuojilta. Laatu onkin sitten kysymysmerkki.



Suosittu Cheetah The Bug.

jähtäneeltä. Syynä lienee sama vaiva kuin Competition Pro 5000:lla, kummankin liikevastuksesta vastaa tikun ympärille asennettu kumirengas. Joko kumin laatu on muuttunut, tai sitten ohjaimet ovat seisseet niin kauan varastossa, että rengas on kovettunut. Joka tapauksessa testikappaleen ohjaustuntuma ei ollut läheskään niin herkkä kuin viimeksi TAC-2:een tutustuessani. Kontaktin tapahtumista ei tunne.

Iloisimman yllätyksen senioririntamalta tarjoili kuitenkin ikiaikainen **Prof Competition 9000 de luxe**. Vaikka sen imukupit olivat jo kuivat, eikä tuosta säädettävästä autofirestä saa vieläkään selkoa, ohjaustuntuma on erinomainen. Itse asiassa tämä tikku tuntuu aina sitä paremmalta, mitä useammin siihen saa vuosien mittaan tutustua.

Ei mitään niin pahaa

On aina hyvä merkki, kun testaaja ei testin jälkeen pakkaakkaan ohjainta takaisin laatikkoon vaan jättää sen pöydälle kuleksimaan: "Täytyy kokeilla, josko tällä selviäisi siitä Wizkidin pahasta kentästä." Ensimmäisen kerran tämä efekti puri, kun kädessä lepäsi kirppu eli Cheetahin **The Bug**. Olihan tästä ötökästä ollut toki jo puhetta, sillä The Bug on esimerkiksi toimituspäällikkömme lempiohjain.

Originellista muotoilusta huolimatta The Bug ei anna itsestään kummoista ensivaikutelmaa. Sauva tuntuu löysältä ja särmät vaatisivat viimeistelyä. Tositoimessa löysyys vaihtuu kuitenkin hämmentävän täsmälliseen ohjastuntumaan. Vastus kasvaa liikkeen laajuuden myötä, eikä liikealue loppua töksähdä mikrokytkimen naksahdukseen. Ohjain on niin herkkä, että sitä voi hallita ilmataisteluissa yhdellä kädellä toisen hoidellessa näppäimistöltä asejärjestelmiä. Pelkän peukalon voimat riittävät hallitsemaan The Bugin ohjaussauvaa etusormen ulottuessa edelleen tulitusnäppäimelle.

Jopa The Bugin särmät unhottuvat kun ohjaimen ottaa kämmenelleen ja ihastelee sen sopivuutta siihen. Vain autofire-kytkin saisi olla hieman herkempi, mutta kaikkiaan The Bugin suunnittelija ansaitsee hatunnoston. Näyttävä ilmiasu ei näemmä aina tarkoita huonoa toimintaa.

Competition Pro Mini on The Bugin ohella toinen mielenkiintoinen pikku ohjain. Kauanpa ohjainvalmistajilta kestikin ymmärtää, että suurin osa kaupan olevista kepeistä on kädessä pidettäviksi liian isoja. Jos esimerkiksi Competition Pro 5000:n kokoista ohjainta haluaa pitää kämmenellä, sitä on pakko puristaa sormien heikoilla lihaksilla. Tästä staattisesta kuormituksesta on toistuessaan seurauksena rasitusvamma, joka paranee vain pidättäytymällä vamman aiheuttaneesta toiminnasta eli pelaamisesta.

Competition Pro Mini tulee kahteen levyketelineeseen pakattuna, mikä ei ole mikään huono kylkiäinen. Myös paketin sisus on ihan laatutavaraa, paitsi jalustan ylä- ja alaosan liitoksen viimeistelyn osalta. Vakavamielinen pelaaja ostaakin Comp Pro Mininsä seuraksi 00-hietapaperia ja hioo kämmentä hiertävän särmän pois. Samalla voi karhentaa ohjaimen sivut, jolloin kännykän kädessä pitäminen on entistäkin helpompaa.

Advanced Gravisia on vaikea luokitella uudeksi tai vanhaksi ohjaimeksi. Se ilmestyi markkinoille jo kolme vuotta sitten, mutta esimerkiksi vuonna 1984 kauppoihin tulleeseen Wicon Command Controliin verrattuna se on vielä nuorukainen. Oli miten oli, maininnan Gravis ansaitsee – kunniasellaisen. Ohjaimessa on monta pientä yksityiskohtaa, jotka kielivät kanadalaisten aivosolujen saaneen huutia tikkua suunnitellessaan. Esimerkiksi sauvan liikealueen ja -vastuksen säätö todella toimii päinvastoin kuin muiden vastaavat viritykset. Tämä mahdollistaa tikun käytön sekä lentosimuissa (laaja liikealue, pieni vastus) että toimintapeleissä (pieni liikealue, terävä vastus).

Gravisin tarjoama mahdollisuus kontrolloida eteen-taakseliikettä jalustan kahdella tulituspainikkeella avittaa monessa toimintapelissä sekä joissain autosimuissa. Lisäksi laajalla liikealueella ilman vastusta oli mahdollista saavuttaa yllättävän hyvä ohjaustuntuma myös autoon! Vain sauvan päässä olevan tulitusnäppäimen muotoilua voisi vielä parantaa. Kiivasta ammuntaa vaativissa peleissä tuppaa peukalo puutumaan.

Ergonomiksi ergonomin paikalle

Gravisin sauvan pehmitetty varsi on ergonomisempi kuin esimerkiksi **QuickShotin** ja **QuickJoyn** "ergonomisesti muotoillut" kahvat, joissa jokaiselle sormelle on varattu oma tilansa. Työkalujen kahvoja tutkittaessa on käynyt nimittäin ilmi, että kun tällaista sormiurilla varustettua kahvaa puristetaan, sen kohoumat painavat sormien pienet lihakset ja verisuonet kasaan. Gravisin suorapintainen, pehmustettu kahva on tässä suhteessa paljon pelaajaystävällisempi ratkaisu. Pehmustetta saisi tosin vielä hieman ohentaa, mutta kahvaa ei näillä liikevastuksilla ole kuitenkaan tarvis puristaa niin lujaa, että tämä muodostuisi ongelmaksi.

Liian terävät sormiurat ovat myös Wicon Ergostickin ongelma. Juuri näiden urien ansiosta ohjain sopii vain tietyn muotoiselle kädelle, sillä vain yksi ote on mahdollinen.

Suurten ohjainten ongelmana on myös käden paino. Esimerkiksi **JetFighterin** kahvassa ei ole mitään, mikä kannattaisi kättä. Lisäksi ohjain nostaa kä-

Joystickit

den yli kymmenen senttiä irti pöydän pinnasta eli noin kyynärpään tasolle. Käsi ja käsivarsi painavat yhteensä monta kiloa, minkä taakan kannattaminen hartianseudun heikoilla lihaksilla käy pitkän päälle voimille. Itse asiassa tuloksena voi olla rasitusvamma, joka vaurioittaa jatkuvalle kuormitukselle altistuneita lihaksia ja niiden kiinnityksiä – pysyvästi.

Käden paino voidaan tukea joko Gravisin tapaan ohjaimen jalustaan tai sitten kahvan tyvessä on oltava samanalainen kannattelutaso kuin **TopStarissa**. Gravisin ratkaisu on parempi, sillä käsi pääsee laskeutumaan alemmas, eikä sydämen tarvitse pumpata verta itsensä yläpuolelle.

Näin kaikkiin markkinoilta löytyneisiin ohjaimiin tutustuneena tuntuukin siltä, että Advanced Gravisin suunnittelijat ovat lähes ainoita, jotka ovat todella perehtyneet peliohjainten ergonomiaan. Muut eivät osaa kuin hokea sanaa mainoksissaan ja kääntää koko käsitteen irvikuvakseen.

Silkkaa kosmetiikkaa

Etenkin QuickShotin valikoimissa on joukko niin kutsuttuja uutuuksia, jotka ovat syntyneet pikemmin mainostoimiston kuin suunnitteluosaston piirustuspöydillä. Esimerkiksi **QuickShot Controllerin** perusidea olisi muuten aivan toimiva, mutta kaikki on sijoitettu pikkuisen pieleen. Ilmeisesti QuickShotin koepelaajat (onhan heillä niitä, onhan) ovat kotoisin jostain Siriuksen suunnalta ja heillä on sormien nivelet eri paikoissa kuin meikäläisillä.

Huvittavia piirteitä QuickShotin toiminta saa kun testaaja huomaa **Apache 1:n** jalustan tyylikkäät tulituspainikkeet. Napit ovat kuitenkin pelkkiä valoksia eli muoto on alkuperäisten piirustusten mukainen, mutta toiminta ei.

QuickShotille läheistä sukua olevasta Quickjoy-ohjainsarjasta löytyy vastaavia hauskoja yksityiskohtia, joista **TopStarin** "patentoitu iskujousitus" on kyllä yliveto. Läpinäkyvän jalustan si-

Näin luet taulukkoa

★ - merkin verran hyvää
† - merkin verran huonoa

Maahantuojarivillä lyhenne Top tarkoittaa Toptronics Ky:tä, puh. (921) 546 666. San tarkoittaa puolestaan Sanura Suomi Oy:tä, puh. (90) 506 1420.

Ohjainten hinta/laatusuhde on laskettu jakamalla yleisarvosana tikun hinnalla, kertomalla tämä sadalla ja pyöristämällä tulos kokonaisluvuksi. Eli mitä suurempi luku tässä kohdassa on, sitä enemmän vastinetta tikun ostaja kelluvalle markalleen saa. Yleisarvosanaa annettaessa ei ole huomioitu ohjaimen hintaa.

Nimi	Super Pro Zip Stick	Quickshot QS-129F Controller	The Cruiser	Wico The Boss	Konix Navigator
Hinta	127,–, 159,–	167,–	109,–	167,–	119,–
Maahantuoja	Top, San	Top	San	Top	San
Valmistusmaa	Englanti	Kiina	Englanti	USA	Englanti
Toimintapeleissä	†	††	†	†††	†
Lentosimuissa	††	††	†††	★	††
Autopeleissä	†††	†††	††	†	††
Yleisarvosana	20	35	42	55	60
Hinta/laatu	14	21	39	33	50
Kommentit	Imukupit kovettuneet käyttökelvottomaan kuntoon. Toisen testikappaleen autofire-kytkimen reikä näverretty puukolla...	Näin käy kun yritetään väkisin keksiä jotain uutta. Suunnittelusta vastanneen tiimin on täytynyt koostua ET:n jälkikasvusta.	Säädettävä vastus: suuri, suurempi, suurin. Ei pahemmin innostanut, mutta olen nähnyt jonkun joskus jopa käyttävän tätä tikkua.	Liian suuri liikevastus huonosti pöydällä tai kädessä pidettävään ohjaimeen. Testikappaleen mekaniikassa lisäksi jotain vik'kaa.	Väli-ilmansuuntien epätäsmällisyys ja huono viimeistely pilaa hyvän idean. Myös liipasin kaipaa korjailua.

Nimi	Quickjoy SV-126 JetFighter	QuickJoy SV-123 Supercharger	Suncom TAC-2	Konix Speed King	Quickjoy SV-127 TopStar
Hinta	139,–	95,–	94,–	99,–	199,–
Maahantuoja	San	San	Top	San	San
Valmistusmaa	Kiina	Kiina	USA	Englanti	Kiina
Toimintapeleissä	★	★	★★	★★	†
Lentosimuissa	†	★	††	†	★★
Autopeleissä	†††	★	†	††	†††
Yleisarvosana	75	78	80	80	80
Hinta/laatu	54	82	85	81	40
Kommentit	Isoksi tikuksi yllättävän hyvä toimintapeleissä. Klonksu, mutta selkeät väli-ilmansuunnat. Löysyys häiritsee simuissa.	Peukalon kohdalta kahva hieman liian paksu. Tuntuma varsin täsmällinen, sopii peruskepiksi.	Menneiden vuosien suosikkini on menettänyt osan legendaarisesta herkkyydestään. Sniff...	Suosittu peruskännykkä, muttei vedä vertaa Ergostickille. Testikappaleen tulitusnamikassa jotain mäihää.	Yksi komeimmista. Kovin suuri käsi ei sovi kahvan uriin. Patentoitu(!) jousitus on silkkaa kosmetiikkaa.

sään on laitettu neljä kierrejousta kahden kiinteän tason väliin iskuja vaimentamaan. Kuka iskee? Mihin? Millä? Miten? Muilta osin ohjain on tosin ihan kelpo, sopien etenkin lentosimuihin. Ja ovathan nuo kromatut jouset komeat, sitä ei voi kieltää.

QuickShot-sarjan erikoisuuksiin kuuluu kaksi nelitahoisella kosketuslevyllä varustettua ohjainta eli **Controller** ja langaton **Starfighter 1**. Tämän pelikonsolien ohjaimista tutun levyn idea on täysin käsittämätön eikä yksikään värkin keksijöistä ole ilmeisesti pelannut sillä viittä minuuttia pidempään. Jos olisi, niin viritystä ei olisi taatusti päästetty kauppoihin. Itse asiassa ensituntuma levyyn on ihan miellyttävä ja ohjaus todella nopeaa. Muutaman minuutin kuluessa vasemman käden peukalo, jolla levyä siis muljutetaan, alkaa kuitenkin särkeä, ja hetken kuluttua olo on kuin ylikypsällä parsakaalilla.

Kolottavaa rannettaan ja jännetuppiaan poteva pelaaja ei voi muuta kuin asettaa toivonsa maailmalla tiukentuvaan tuotevastuulainsäädäntöön. Jonain päivänä joku, todennäköisesti Amerikoissa, haastaa ohjainvalmistajan oikeuteen pelatessa saadun rasitusvamman aiheuttamasta kivusta ja särystä. Syytä ainakin olisi! Ja jenkkien korvaussummat tuntien, ohjainvalmistajien ei auta muu kuin pistää kepit uusiksi. ●



Ken on tämä musta kaunotar? Sen saat tietää Pelit-lehden seuraavassa numerossa, kun J.J.J. kaivautuu PC-tikkujen analogisiin pohjamutiin.

QuickJoy SV-125 Superboard	**QuickShot QS-130F Python 1**	**QuickShot QS-131 Apache 1**	**Quickjoy SV-124 Turbo 2**	**QuickShot QS-127 Starfighter 1**	**Competition Pro 5000**
169,–	73,–	46,–	95,–	469,–	139,–
San	Top	Top	San	Top	San
Kiina	Kiina	Kiina	Kiina	Kiina	Englanti
††	††	††	††	★	★
★	††	†	★	††	†† Turunen
†††	††	††	††	†††	†††
65	66	68	70	70	75
38	90	148	74	15	54
Tällainen turhan ryönän kokoaminen tikkua rumentamaan on vastenmielistä, vaikka laaja alusta onkin muuten hyvä. Sekkari olisi kiva, mutta se ei toimi.	QuickShotiksi hyvin kädessä pidettäväksi muotoiltu jalusta, mutta kepin yläpää on tarkoitettu lähinnä kalmarille.	Perustikku perustarpeisiin, mutta parempiakin on. Hinta/laatusuhde omaa luokkaansa.	Taas yksi QuickJoy eli -Shotin kahva. Tällä kertaa väli-ilmansuunnat lispuvat. Tässä alkaa jo kyllästyä.	Langaton kauko-ohjain, jonka huono ohjauslevy pilaa. Vaatii neljä AAA-paristoa per lähetin – galliiks tulee.	Liian jäykkä toimintapeleihin, joihin muuten sopisi hyvin. Tai sitten tarvitaan Terminaattorin sormilihakset. Vanha maine takaa kuitenkin myynnin.

Wico Command Control	**Wico Ergostick**	**Prof 9000 de Luxe**	**Cheetah The Bug**	**Dynamics Competition Pro Mini**	**Advanced Gravis**
262,–	231,–	250,–	127,–	179,–	231,–
Top	Top	San	Top	San	Top
USA	USA	Hollanti	Kiina Nnirvi	Englanti	Kanada
★	★★★ (XL-kätisillä)	★	★★★	★★★	★★
★★ Wallu	†	★★	★★	★	★★★ J.J.J.
★	†	★	† Tuija	†	★★★
82	86	88	92	92	95
31	37	35	72	51	41
Tämä vanhus on monen mielestä edelleen se ainoa oikea. Voisi ollakin, jos sen saisi pultattua pöytään tai polveen kiinni.	Työn laatu on laskenut Amerikoissa sitten viime näkemän. Soveltuu erityisesti pitkäsormisille muttei -kyntisille.	Edelleenkin ainoa tällainen tikku imukupeilla. Onko joku saanut selkoa tuosta säädettävästä autofirestä? Tarkastakaa ostaessa imukuppien vuosikerta eli vaihtakaa ne.	Mielenkiintoisin uutuus sitten Ergostickin. Moni kakku päältä kaunis vaan harva näin maukas myös sisältä.	Pakattu kahteen levyketelineeseen. Muutenkin erinomainen pikku ohjain, mutta jalustan sivut olisi saatu vielä viimeistellä.	Gravisin tekijät ovat ajatelleet muullakin kuin istumalihaksillaan. Myös laadun merkitys on sisäistetty. Tulitusnäppäin uusiksi ja 100 % häämöttää.
			PELIT HUIPPU	PELIT HUIPPU	PELIT HUIPPU

KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Soita jo eilen!

Avoinna Ma - Pe 08.00 - 20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack 4950.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

Multimedia Upgrade Plus 6495.-

- Edullinen tapa siirtyä Multimedian maailmaan. Pakkauksessa SONYn CD-ROM ja Pro Audio Spectrum Plus. Ohjelmistopaketissa mm. Windows 3.1 ja Compton's multimedia Encyclopedia.

Pro 16 Multimedia System KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Thunderboard	KYSY!
Thunderboard for Windows	KYSY!
Pro Audio Spectrum Plus	KYSY!
Pro Audio Spectrum 16	KYSY!
Audioport	1295.-

Kaikki yllämainitut kortit ovat AdLib, Soundblaster, Windows 3.1 -yhteensopivia.

Pro Audio Spectrum 750.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz.

Midi Mate 395.-
Midi Mate/Trax 700.-
-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

PAS Developer Toolkit Plus & 16 595.-

AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
GameBoy Action Replay	445.-
Nintendo Action Replay	399.-
SuperNES Universal Converter	199.-

- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

Nintendo Universal Converter 199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia Nintendo pelejä omassa Suomalaisessa Nintendossasi.

SEGA MASTER SYSTEM 295.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2mb	945.-
Amiga lisälevyasema	450.-

Transes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja 299.-
MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori

Supra Modem 14400 2795.-

Nyt luotettavaa Supra laatua oleva modeemi edullisesti. 5 vuoden takuu. Sisältää V.21, V.22, V.23, V.22BIS, V.32, V.32BIS -protokollat, MNP 5, V.42BIS -tiedonpakkaukset ja MNP 2 -4, MNP 10, V.42 -virheenkorjaukset. Suprassa on myös lähettävä ja vastaanottava telefax.

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000	149.-
Navigator	109.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

CH-FlightStick	319.-
Mach I	169.-
Mach I Plus	179.-
Mach II	199.-
Mach III	209.-
Quickjoy SV-202	139.-

PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	139.-
Comtec Colour Mouse	159.-
Neos MN-50E	249.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	
Rollermouse Serial	545.-
Rollermouse PS/2	545.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

PC PELIPORTIT

CH-Automatic Game Card III	239.-
Game Card SV-210	139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3 129.-

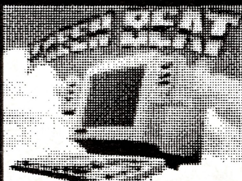
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE 159.-

VG-3300 vga 256kb näytönohjain 345.-

- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.

TILAA ILMAINEN PC PD-OHJELMA LISTAMME!

AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-

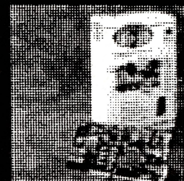


Thunder & Lightning 1990.-

- Thunderboard äänikortti ja 24 bittinen SVGA näytönohjain samalla kortilla.

ScreenBeat - kaiuttimet 199.-

- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Avoinna Ma - Pe 08.00 - 20.00

PELIT	Amiga	PC
A.A War in the Skies		295.-
A-Train	249.-	295.-
Aces of the Pacific		295.-
AMOS Easy	265.-	
AMOS Professional	495.-	
Aquatic Games	185.-	
Ashes of Empire	235.-	295.-
ATAC		295.-
B-17 Flying Fortress	265.-	295.-
Bane of the Cosmic Force	265.-	265.-
BAT 2	265.-	
Beast III	185.-	
Bills Tomato Game	235.-	
Birds of Prey	265.-	295.-
Black Crypt	185.-	
Buck Rogers 2	235.-	235.-
California Games 2	185.-	
Captive	185.-	265.-
Carl Lewis Challenge	185.-	235.-
Carrier Strike		265.-
Carriers at War		265.-
Castles 2		265.-
Championship Manager	185.-	235.-
Chessmaster 3000		265.-
Civilization	265.-	295.-
Conflict - Korea	235.-	235.-
Conquest of the Longbow		295.-
Cool World	185.-	
Crusaders of the Dark Savant		325.-
Cybercon III		235.-
Daemonsgate	265.-	295.-
Dagger of the Amon RA		295.-
Dark Queen of Krynn	249.-	249.-
Darklands		325.-
Darkseed		295.-
David Leadbetters Golf		325.-
Dream Team kokoelma	185.-	235.-
Dungeon Master		265.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	185.-	
Dynablaster	185.-	
Epic	185.-	245.-
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-
F-117A Nighthawk		295.-
F-15 Strike Eagle III		289.-
Falcon 3.0		295.-
Falcon 3.0 Mission Disk 1		185.-
Fire and Ice	185.-	
Formula 1 Grand Prix	265.-	295.-
Gateway		265.-
Global Conquest		295.-
Grandmaster Chess		265.-
Great Naval Battles		295.-
Gunship 2000	259.-	295.-
Gunship 2000 Scenary Disk 1		185.-
Harrier Jump Jet		295.-
Humans	235.-	235.-
Indy 4 Fate of Atlantis Action	185.-	235.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	235.-	265.-
Island of Dr. Brain		295.-
John Madden Football 2		235.-
King's Quest 6		295.-
Knights of the Sky	245.-	265.-
Larry 5	265.-	295.-
Legacy		325.-
Legend of Kyrandia		265.-
Legend of Valour		295.-
Lethal Weapon	185.-	235.-
Links	265.-	
Links PRO 386		325.-
Lord of the Rings 2		235.-

PELIT	Amiga	PC
Lotus III -The Final Challenge	185.-	
M-1 Tank Platoon	265.-	295.-
Manager	235.-	235.-
Mantis		325.-
Maximum Overkill		319.-
Might & Magic - Clouds of Xeen		295.-
Monkey Island 2	235.-	265.-
Nigel Mansell's World G.P.	185.-	
No Greater Glory		265.-
Parasol Stars	185.-	
Patriot		265.-
Perfect General	265.-	295.-
Police Quest 3	265.-	295.-
Pools of Darkness	195.-	195.-
Populous 2	195.-	295.-
Populous 2 Plus	265.-	
Populous Challenge Data Disk	145.-	
Pro Tennis Tour 2		235.-
Prophecy of Shadow	235.-	235.-
Putty	185.-	
Railroad Tycoon	265.-	295.-
Rampart		235.-
Reach for the Skies		295.-
Realms	235.-	179.-
Red Baron		295.-
Red Baron Mission Disk vol 1		185.-
Rex Nebular		295.-
Risky Woods	185.-	235.-
Robocop 3		235.-
Rome	235.-	265.-
Quest for Glory III		295.-
Secret Weapons of Lutwaffe		295.-
Secret W / HE-162 lisälevy		175.-
Secret W / DO-335 lisälevy		175.-
Secret W / P-38 lisälevy		175.-
Secret W / P-80 lisälevy		175.-
Sensible Soccer	185.-	
Sherlock Holmes		295.-
Shuttle	235.-	
Siege		235.-
Silent Service 2	255.-	285.-
Sim Earth	265.-	
Space Crusade	185.-	
Space Quest 4	265.-	295.-
Special Forces	255.-	295.-
Star Control II		265.-
Street Fighter 2	185.-	235.-
Summer Challenge		265.-
Summoning		245.-
Task Force 1942		325.-
Ultima 7		265.-
Ultima Trilogy 2		295.-
Ultima Underworld		295-
Ultra Bots		295.-
V for Victory		265.-
Waxworks	265.-	265.-
Wayne Gretzky Hockey 2	185.-	225.-
Whirlwind Snooker	265.-	295.-
Willy Beamish	265.-	295.-
Wing Commander	265.-	
Wing Commander De Luxe Ed.		295.-
Wing Commander 2		295.-
Wing C 2 / Special Operations 1		175.-
Wing C 2 / Special Operations 2		175.-
Wing C 2 / Speech Disk		175.-
Wizkid	185.-	235.-
Wordtris		265.-
X-Wing		295.-
Zool	169.-	
Zyconix	165.-	185.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Air Combat Aces kokoelma		150.-
Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Alpha Waves		50.-
ATF 2	50.-	
Bard's Tale 3	95.-	95.-
B.A.T	120.-	
Battlechess	79.-	79.-
Battle Isle	150.-	
Bitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
Bloodwych		150.-
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Conan the Cimmerian		175.-
D/Generation		150.-
Dames Simulator (Tammipeli)		50.-
Devious Designs	50.-	
Drakkhen		120.-
Dune	175.-	195.-
Eco	50.-	
European Space Simulator		79.-
F-16 Combat Pilot (Herc/CGA)		120.-
Ferrari F-1		79.-
Fighter Command		120.-
Final Blow	79.-	
Final Countdown	50.-	
Flood	95.-	
Full Metal Planete		95.-
Globulus	50.-	
Heimdahl		195.-
Immortal	79.-	
Imperium	95.-	95.-
Jetsons	95.-	95.-
Kult		50.-
Light Corridor		50.-
Loopz	50.-	
Magic Fly	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Mike Ditka Ultimate Football		150.-
Mixed Up Faery Tales		195.-
Monty Python's Flying Circus	79.-	
Motörhead	120.-	
Mystical	95.-	
Myth	120.-	
Nightshift	99.-	99.-
No Exit	50.-	
Nuclear War	150.-	
Oops Up	50.-	
Operation Spruance	150.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous		79.-
Powerdrome		79.-
Powermonger		195.-
Quest and Glory kokoelma		150.-
Race Drivin'	99.-	
Renaissance	50.-	
Rodland	79.-	
Samurai	150.-	150.-
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Simcity/Terrain Editor/Populous	150.-	
Skidoo	50.-	
Stormovik SU-25		59.-
Stun Runner	79.-	
Swiv	79.-	
Thunderhawk	120.-	
Time and Magik	50.-	
Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Tintin / Teenage Queen / Bobo		95.-
Tornak the Warrior	79.-	
Tournament Golf	50.-	
Welltris	59.-	59.-

AMIGA A-Train	249.-	PC F-15 Strike Eagle III	289.-
AMIGA Gunship 2000	259.-	PC King's Quest VI	299.-
AMIGA Zool	169.-	PC Maximum Overkill	319.-

MEILTÄ MYÖS SUPERNES, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

ARS!'92



Dynamix valjastaa simulaatiotekniikkansa uusille urille pelissä **Front Page Sports: Football**. Nimi antaa ymmärtää, että uusi pelisarja on syntynyt.

Kyse on amerikkalaisesta jalkapallosta, jossa voi ottaa quarterbackin, valmentajan tai päävalmentajan roolin, tai osallistua kenttäpeliin millä tahansa pelaajalla ja vaihdella niitä kesken pelin.

Peliä voi pelata valitsemalla komentoja ja katselemalla, mitä pelaajat tekevät, tai voi suunnitella omat erikoispelinsä ja vaikka kaupata pelaajiaan. Pelissa on myös oma Play Editorinsa, jolla voi suunnitella tai muokata omia pelejä.

Action-manageripeli tulee PC:lle Sierran kautta lähiaikoina.



MicroProsen B-17 kääntyi Amigalle.

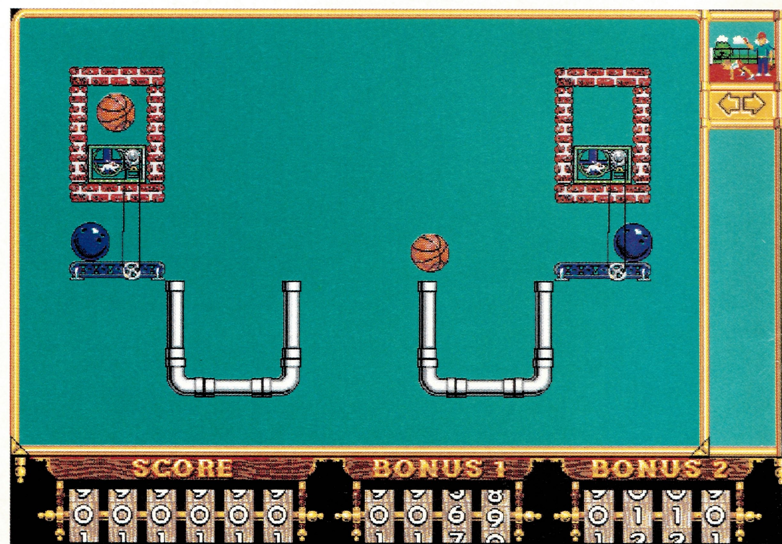
DID keskittyy A1200:aan

Digital Image Design (Epic, F-29 Retaliator, Robocob 3) on keskittymässä Amiga-tuotannossaan uusimpaan tulokkaaseen eli Amiga 1200:aan. Ensi kesänä on ilmestymässä kaksi peliä, **Odyssey** ja **TFX Inferno**.

Odyssey on jonkinmoinen jatko Epicille, vaikka sijoittuukin 90 vuoden päähän tulevaisuuteen. Se on ennakkotietojen mukaan yhdistelmä Elitestä ja Wing Commanderista. Mutta sen sijaan, että pelaaja suorittaisi rutiininomaisia tehtäviä, hän pääseekin itse luomaan omat haasteensa lentäessään pitkin galaksia.

TFX (eli Tactical Fighter Experiment) Inferno taas on eräänlaista jatkoa F-29 Retaliatorille, jatkaen siitä mihin Retaliator jäi. Peli sijoittuu lähitulevaisuuteen ja pelaaja pääsee F-22:n ja F-117:n puikkoihin. Simulaattori koostuu kahdesta osasta, täydellisestä lentokoulusta ja "oikeasta" skenaariosta, jossa on satoja itsenäisiä tehtäviä.

Siitä käännetäänkö peli muille Amigoille, eivät tekijätkään vielä osaa sanoa mitään.



Ihmeellinen kone

Sierra tekee uutta aluevaltausta pelillä nimeltä Incredible Machine, joka mahdollistaa uusien ja ihmeellisten koneiden suunnittelun. Tarkoituksena on suunnitella kone, jolla pystyy selvittämään annetun tehtävän, eli esimerkiksi vapauttamaan kissan häkistä.

Valittavana on yli 50 osaa, esimerkiksi väkipyöriä, keinulautoja, pyöriä, käveleviä hahmoja, putoavia palloja ja turvavöitä. Tehtävien vaikeustaso kasvaa pelin edetessä.

Tulossa PC:lle piakkoin.

Bloodhouse Englantiin





Bloodhouse Oy on suomalainen pelitalo, joka tähtää tosissaan Englannin markkinoille. Perustajina ovat nuoret miehet nimeltään **Mika Laamanen** ja **Harri Tikkanen**, joista toinen hoitaa pääasiassa bisnestä ja toinen ohjelmointia.

"Tammikuussa selviää ensimmäisen pelimme Stardustin kohtalo Englannissa. Tarkoituksenamme on myydä sitä suoraan esimerkiksi isoille myymäläketjuille ja postimyyntinä kuluttajille. Joka tapauksessa julkaisemme sen itse, emme halua vielä tässä vaiheessa lähteä tarjoamaan sitä isoille pelitaloille", kertoo Laamanen.

Bloodhousen painopiste tulee olemaan Englannissa suurempien markkinoiden vuoksi, Lontooseen perustetaan jopa oma toimisto. Suomea ei unohdeta, mutta vielä toistaiseksi ei ole päätetty, miten peliä täällä myydään, postimyyntinä vaiko tukkureiden kautta.

Laatua, ei määrää

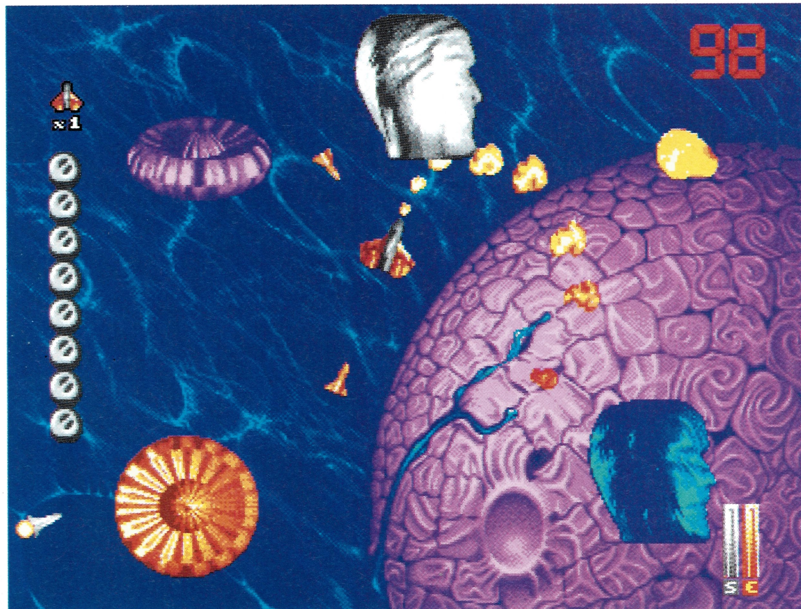
Stardust on Amigalle tehty Blasteroids-tyyppinen shoot'em-up, jonka ohjelmointia on johtanut Harri Tikkanen.

"Pelissä käytetään koko ruudun eli overscan-kuvaa, laajamittaista ray-tracing-grafiikkaa ja 32 väriä. Kaikki liikkuva on tehty Real 3D -ohjelmalla, käsin ei ole piirretty oikeastaan mitään", kertoo Tikkanen.

Stardustia on nyt ohjelmoitu muutaman miehen voimin noin 7 kuukautta ja ulos sen pitäisi tulla maalis-huhtikuun vaihteessa, jos kaikki menee hyvin.

Bloodhouse panostaa laatuun, ei määrään. Ensi vuonna tulee Stardustin lisäksi myös Another World -tyyppinen vektori- ja bitmap-grafiikkaa käyttävä seikkailu sekä First Samurai -tyyppinen koko kuvaruudun animointia käyttävä tasohyppely. "Keskitymme pääasiassa Amigaan, mutta vektoripeli saatetaan kääntää myös PC:lle", arvioi Tikkanen.

Bloodhousessa työskentelee tällä hetkellä Laamasen ja Tikkasen lisäksi muusikko, graafikko ja kaksi ohjelmoijaa, joista kaikki ovat lähtöisin Amigan demomaailmasta. Laamasen mukaan tämä ryhmä riittänee toistaiseksi, mutta kuten kaikki pelitalot myös Bloodhouse on kiinnostunut nousevista kyvyistä.



3DO – uutta multimediaa

Electronic Artsin johtaja ja perustaja **Trip Hawkins** on paljastanut lanseeraavansa uuden multimedialaitesarjan, joka toistaiseksi kulkee nimellä 3DO ensi vuoden syyspuolella. Laite on suunniteltu yhteistyössä Matsushitan, Time Warnerin ja Klein Perkinsin kanssa, ja Hawkins haki sille softatuottajia suuressa kokouksessa San Franciscossa ennen joulua.

Kyseessä on CD-pohjainen multimedialaite, jonka pääasiallisena kohteena tulevat olemaan kodit. Laitteita tehdään kuitenkin kokonainen sarja kodeista bisnekseen ja koulutuskäyttöön, mutta pääasiallinen tuki tulee kuitenkin pelimaailmasta.

Päinvastoin kuin Nintendo ja Sega, Hawkins aikoo pitää laitemaailmansa avoimena, eli softavalmistajat saavat vapaasti käyttää sitä hyväkseen hyvin pienen rajoituksin. Ainakin 20 firmaa on jo allekirjoittanut itsensä virallisiksi softatuottajiksi.

Ensimmäiset koneet tulevat todennäköisesti ulos Panasonic-merkkisinä, mutta 3DO:stä tehdään heti kättelyssä standardi videopuolen VHS:n tapaan. Tämä tarkoittaa, että sen valmistusoikeudet voidaan antaa monelle eri valmistajalle.

PELI UUTISET





Strike Commanderin odotukseen vähän lisämaustetta.

Argostick – "scifitikku"

Cheetah laajentaa taas persoonallista joystick-sarjaansa lumoavan näköisellä örkillä nimeltä Argostick. Tikku kuuluu Cheetahin FuturiStick-sarjaan, toinen kuuluisa sarjahan on Characteristicks Bart Simpsoneineen ja Alienineen.

Itse asiassa Amigan Argostick on kuin suoraan Gigerin maalauksista. Tietoa sen toimivuudesta ei vaan vielä ole.

Lucasin klassikot halpapeleinä

U.S. Goldiin kuuluva **Kixx XL** (eli eXeLlent) on julkaissut halpapeleinä sellaisia LucasArtsin namusia kuin Zak McKracken and The Alien Mindbenders ja Indy and the Last Crusade.

Kixxiltä tulevat myös muun muassa Midwinter, World Class Leaderboard, Future Wars ja Battlehawks 1942, kaikki ST:lle, Amigalla ja PC:lle halpapeleinä.



Lyhyesti

■ Electronic Artsin Deluxe Paint IV kääntyy Amiga 1200:lle ja 4000:lle nimellä Deluxe Paint IV AGA.

■ Populous II tulee PC:lle tammikuussa Electronic Artsilta.

■ Mindscape on yhdessä Maxisin kanssa adoptoinut kaksi London Zoossa asustavaa simpanssia nimiltään Mandy ja Bobby. Tarkoituksena on paitsi markkinoida uutta simpeliä SimLife, myös auttaa Lontoon eläintarhaa sen suurissa rahavaikeuksissa.

■ Gremlin on tekemässä jatkoa Zoolista, samoin kuin System 3 Puttystä.

■ Amiga 500:sten pelit saattavat toimia myös A1200:ssa. Mahdollisuudet toimimiseen ovat reilusti yli fifty-fiftyn.

■ MS Flight Simulatoria on myyty 10 vuoden aikana jo yli miljoona kappaletta. Se tekee 100 000 vuodessa...

■ Indy & Atlantiksen CD-ROM-versio on "talkie". Mutta kuka puhuu? Ei ainakaan Harrison Ford.

■ Erittäin mielenkiintoiselta kuulostaa Star Wars 3-D: täyttä ääntä ja täysin liikkuvaa kuvaa suoraan leffasta. PC:n CD-ROMille ja Mega CD:lle LucasArtsilta joskus.

■ Bethesda Softworks on tekemässä peliä nimeltä The Terminator 2029 ja voi herran jestas, miltä se näyttää!

■ Kick Offien tekijä Dino Dini on loikannut Ancolta Virginille tekemään huimaa jatkoa potkupallopeleihinsä.



Kauan odotettu Gunship 2000 vihdoinkin Amigalle, lähiaikoina.

Ups, Captiven arvosana unohtui viime lehdestä. Se olisi ollut ja on edelleen 89.

PIENOIS MALLI *on uudistunut!*

Pieniä ihmeitä maalla, merellä, ilmassa, raiteilla

Nauti tekemisen ja onnistumisen ilosta, harrasta pienoismalleja!

Rakenna kopio unelmiesi autosta tai testaa taitosi laivanrakentajana. Miltä tuntuisi olla siipien sankari ja luoda lentokone? Vai kasaisitko panssarivaunun? Jotkut eivät voi vastustaa junaratojen jännitystä... Pienoismallien maailmassa on tekemistä ja kokemista jokaiselle.



Uudistunut Pienoismalli-lehti on mukanasi ensimmäisestä liimatipasta viimeiseen maalipisaraan

Autot, lentokoneet, laivat, sotilaskalusto. Rakennatpa laati-... -ista, ensimmäistä tai sa-... -ismalli-lehti antaa maa-... -eita ja auttaa Sinua pane-... -n.

...e mukaan ...o-ohjattavien ...htimaailmaan!

...kaat ulvoen, lentäen, ...en... Pienoismalli-lehti ...oja ja laitteita, rakentaa,

...ppää kyytiin, ...yt oikeilla raiteilla!

...oismalli-lehdestä saat ...a pienoisrautateiden ...kötöistä, maastonra-... -amisesta, laitteista, ju-... ja vaunuista.

PIENOIS MALLI 8/92 29mk

Racing Truck ◆ mania alkaa

Junnumalli: Hurricane II

Mallilennokin valinta

◆ N-pienoisrautatie
◆ Futaba FC-18
◆ Polttisrata-autot tänään

Alpha 3-metrinen liidokki

620443-92-08



PIENOIS MALLI

Ihmejuttuja minikoossa maalla, merellä, ilmassa, raiteilla

Uudistunut Pienoismalli-lehti on jokaisen pienoismalli-harrastajan erikoislehti.

- Koottavat laivat, lentokoneet, autot, sotilaskalusto
- Radio-ohjattavat pienoiskilpa-autot, lennokit, pikaveneet, laivat
- Pienoisrautatiet



NYT ERIKOISHINTAAN 149,-

Säästötilauksena 12 kk (8 numeroa) + 1 numero kaupan päälle!

Hyvä harrastus vaatii hyvän harrastelehden. Pienoismalli on sellainen.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET

Ota rakentava harrastus hallintaan!

Tilaa Pienoismalli-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena 12 kk (8 numeroa) + 1 numero kaupan päälle. **179,-**

SOITA JA TILAA, PUH. (90) 120 670




Aika näpsäkkää vektorigrafiikkaa.

Kotkan kolmas lento

●● Ja niin MicroProsen ilmeinen suosikkikone saa jo kolmannen nimikkosimunsa. Tämänkertainen F-15 on aito Strike Eagle eli kaksipaikkainen rynnäkköhävittäjä F-15E, joka tunnetaan myös nimellä Mud Hen.

Koneen luonteesta johtuen simu onkin täynnä maakohteiden tuhoamista kolmella sotatoimialueella: Irakissa Aavikkomyrskyn aikaan (tietysti), Koreassa ja Panamassa. Lentämisen lisäksi pelaaja joutuu toimimaan vielä omana aseupseerinaan.

Kaiku menneisyydestä

Vaikka Gunship 2000 herätti toiveita 'Prosen siirtymisestä kolmannen sukupolven simuihin, on F-15 III ympäristösimuloinnissaan vielä kuusnelosaikaisella tasolla.

Tehtävänä on tuhota nimetty ensisijainen tai toissijainen maali. Tehtävänjako on lyhyt ja tiedusteluraportissa ei ole kehumista. Kartta näyttää kyllä reitin, mutta minkäännäköistä kullanarvoista tietoa tutkien ja SAM-pattereiden sijainnista ei saa. Tosin navigointipisteitä ei saa itse asetettua, joten eipä tiedosta juuri hyötyäkään olisi. Oudointa on siipimiehen puuttuminen: sehän on nykyään jo vähimmäisvaatimus. Pelaaja joutuu hoitamaan koneen kummatkin asemat, aseupseeri on mukana vain ohjuslaukaisuista ja semmoisista tiedottavana äänenä. Aseupseerin tehtävät saa kyllä hoidettua pilotinkin paikalta, joten välttämätöntä syytä ei ole pomppia tuolilta toiselle. Ainoastaan takapaikalta näkee suoraan taakse.

Sellaistakaan nykysimun perusvälinettä kuin videonauhuria ei muuten ole.

Falconissa sai olla varma, että jonkun tärkeän kohteen ympäriltä löytyy IT-tykistöä ja SAM-pattereita, Strike Eaglessa ne tuntuvat olevan sattumanvaraisesti ripoteltuina maastoon. Sitä paitsi tuntuu, että tuhotut maalit heräävät eloon seuraavan tehtävän aikana. Kampanjamoodi tarkoittaa, että onnistumisesta riippuen tulee hämärä viesti tyyliin "USA on jonkin verran vetäytynyt".

Taisteluympäristösimulointi on siis 'Prosella vielä lapsenkengissään. Onneksi F-15 III hinaa itsensä A-luokkaan kahdella varsinaisella valttiässällään: toteutuksella ja koneensimulointirealismilla.

Voi fraktaalitaivas!

Heti kättelyssä F-15:n uusi grafiikkarutiini tekee melkoisen vaikutuksen. Itse kone on ulkonäkymissä vaikuttava: aseistus on näkyvissä ja esimerkiksi laskutelineissä erottaa luukut ja pyöränkumit. Jopa koneen mittaritaulut ovat niin aidot, että 'Prose on kehdannut heittää viereen valokuvat aidoista. Viholliskoneita ei (onneksi) ole kuvattu samalla tarkkuudella, vaan ne ovat normaalitasoista vektorigrafiikkaa.

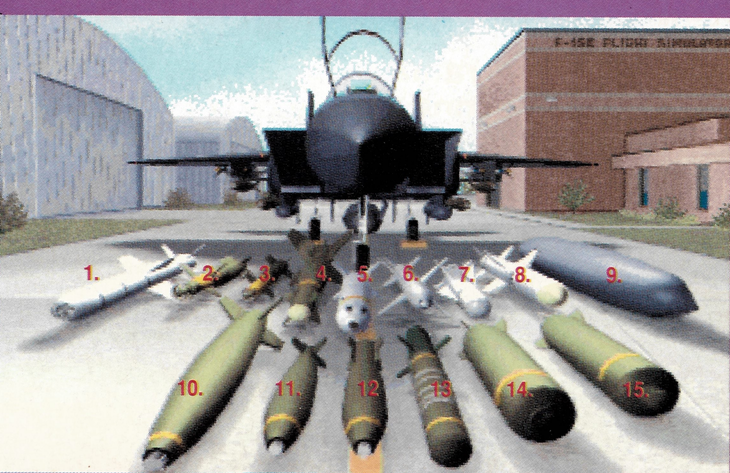
Maasto on fraktaalipinnoitettua vektorigrafiikkaa ja onnistuu luomaan liikkuessaan hämäävän realistisen vaikutelman. Sen ihmeempiä pintamuotoiluja a la Comanche tai edes Falcon 3.00 ei ole, vuoristotkin ovat aika pitkälle vielä pyramidi-tyyppiä, joskin sentään useammasta pyramidista tehtyjä. Sen sijaan maakohteet ovat tarpeeksi yksityiskohtaisia ja tunnistettavia, ainakin läheltä.

Sellaiset pikkutatsit kuin taivaan vaaleneminen aamun lähestyessä, hyvät pilvikerrokset, IT-tykistön helminauhat, upeat räjähdykset ja näkyvyyden heikkeneminen Iskukotkan lentäessä räjähdyspilveen tekevät lentämisestä uskottavan ja nautittavan kokemuksen.

Ja kerrankin MicroProsen äänitehosteet ovat onnistuneet. Sidewinderin murina, moottoreiden jyminä, räjähdykset, las-


Yökään ei ole este.

Ilmatorjuntaa Kuwaitin taivaan alla .



ASEISTUS:

1) AGM-84E SLAM
2) GBU-10E/B Paweway II LGB
3) GBU-12D/B Paweway II LGB
4) GBU-15 IIR
5) Mk 20 Rockeye II
6) AGM-88M HARM
7) AGM-65D Maverick
8) AGM-84 Harpoon
9) 610 gallonan lisätankki
10) Mk 84
11) BSU-50 HD
12) Mk 82
13) BSU-45 HD
14) BLU-107/B Durandal
15) CBU-87B CEM
16) CBU-89 GATOR


Aseupseerin työpiste valmiina pommitukseen.


F-15 III:n ohjaamo on kopio todellisesta.

kutelineiden hurina, kaikki toimivat sopusoinnussa kauniin grafiikan kanssa. Ainoa outo ääni on Vulcan-tykin siritys.

Peliä on vielä terästetty puheella, joista osa kuuluu F-15:n audiovaroitusjärjestelmästä, osa koneen toiselta penkiltä. Puhe ei ole pelkkä kikka, vaan erittäin tärkeä osa hengissäpysymisen kokonaisprosessia.

Pyöriäkseen III vaatii DOS 5.00:n ja ainakin 386SX:n, joskin epäilen, riittääkö sen teho. 386/25 jaksoi pyörittää detaljeista tinkimällä ihan lennettävästi.

Rotusimulaattori

Moni kakku päältä kaunis, mutta tämä kakku myös maistuu. Illan opettelun jälkeen väänsin realismin täysille, sillä vasta silloin F-15 III on parhaimmillaan: oikea nippelisimujen ystävän toiveuni.

Ilmataisteluissa ei ole mitään tavallisuudesta poikkeavaa, lukuunottamatta aidosti simuloitua tutkaa. Autenttisella tasolla räpläillään eri toimintotiloja ja antennikulmia. Tutka näyttää vain eteenpäin, joten jollei vaivaudu silloin tällöin tekemään pikku ympyrää, voi vihollinen hiipiä kutoseen ja kun uhkavaroitusjärjestelmään ilmestyy ilmatutkamerkki, on ohjus jo tulossa. Mopotasolla F-15 kestää kyllä useamman osuman, mutta autenttinen F-15 saattaa huonolla tuurilla tippua jo yhdestä.

Lentäjän paras ystävä on ilmassa roikkuva AWACS-kone, jolta voi kysyä ilmatilannetta. Toiseksi paras ystävä on käyttökelpoinen Padlock-näkymä, joka seuraa viholliskonetta ikään kuin pilotti kääntelisi päätään.

Tanner tömisemään

MicroProsen paras älynväläys on hiiren käyttö maalinlukituksessa. Aidoissa koneissa esimerkiksi Maverick ei suinkaan hae maalia automaattisesti, vaan se lukitaan maaliin viemällä kursori kohteen päälle. Kolmosessa ei tarvitse kärsiä siitä, että aseet lukittuvat kaikkeen muuhun paitsi juuri siihen maaliin, johon itse haluaisi. Yö ei menoa haittaa, F-15 on varustettu infrapunajärjestelmällä. Suurin ongelma on maalin tunnistaminen.

Kohteen voi valita tutkaruudusta, LANTIRNin videokuvasta tai suoraan HUDista. Kuulostaa helpolta? No ma-nuaalissa prosessia selostetaan sivukaupalla, joten helppoa se ei ole, mutta huomattavasti tyydyttävämpää kuin vain napin painaminen oikeaan aikaan.

Aseesta riippuen pommilastin voi toimittaa perille lähes käsipelillä luottaen tietokonetähtäimeen tai jopa antaen tietokoneen huoleksi pudotushetkenkin laskemisen. Laser- ja video-ohjatut täsmäaseet ovat sitten vielä erikseen.

Mikään ei ole täydellistä

Varsinaisessa simuloinnissa ei ole kuin yksi silmäänpistävä vika: elektronisen suunnistusjärjestelmän backup-mittarit ovat mukana vain silmänlumeena eivätkä toimi. Ikävää jos navigaatiojärjestelmä kosahtaa: kohti kotia voi yrittää lentää vaan koordinaattipisteiden muutoksesta arvaillen.

Toinen virhe on se, että lämpöhakuisia Sidewindereitä ei voi käyttää jos tutka hajoaa. Sidewindereissä on myös oma hakupäänsä, mikä tuntuu unohtuneen. Erillistä peräsinkontrollia ei koneessa myöskään ole, mikä on sääli ja vaikeuttaa koneen linjaamista esimerkiksi pommituksessa ja laskeutumisessa.

Huhuttua linkkiä Falcon 3.00:aan ei ole, mutta modeemin tai kaapelin välityksellä voi toverinsa kanssa lentää kolmella tavalla: nokikkain, yhteistyössä kahdella koneella tai samalla koneella, toinen pilottina, toinen aseupseerina. Kaksinpelissä saa funktionäppäimet lähettämään digitoituja viestejä, mikä on varsin näppärä keksintö.

F-15 III tukee kunnolla sekä Thrustmasterin tikkua että Weapon Control Systemiä, jotka muuten olivat painonsa arvoisia kullassa.

Huolimatta lukuisista vaikeustasoista ja realismivalinnoista ei F-15 III helpoimmillaankaan ole sellainen aloittelijoille suunnattu simu kuin F-15 II. Puutteellisesta taisteluympäristösimuloinnistaan huolimatta toteutuksen luoma imu yhdistettynä kunnon nippelisimutoteutukseen on yllättävän lumoavaa. Spectrum Holobytenkin pojat voisivat ottaa (ja toivottavasti ottavatkin) oppia. Ei Kotka Kolmonen vielä Haukka Kolmosta päihitä, mutta kiilaapahan hyväksi kakkoseksi. Saapa nähdä miten käy kun Strike Commanderit ja vastaavat ilmestyvät.

Nnirvi

MicroProse
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS-WCS
Kiintolevy: 9,5 megatavua
Testattu: 386 VGA

Toteutus
Lähes täysi kymppi grafiikasta ja äänistä. Runsas grafiikan käyttö alkaa tunkea käyttömukavuuden tielle valintaruuduissa.

Kynnys
Aloituskynnys on korkeampi kuin simuilla yleensä. Manuaalia on pakko lukea ja harjoittelumoodia on hyödynnettävä.

Yhteenveto
Teknisesti loistava simulaattori, valitettavasti MicroProsen normaalikaavalla toteutettuna. Suositellaan silti.

Lentosimulaattori





SPELLJAMMER™
pirates of realmspace™
Advanced Dungeons & Dragons

●● Kultalaatikot ovat kuolleet, nyt on uusien systeemien aika. Analyysissä ensimmäinen Spelljammer-sääntöjä käyttävä peli.

Avaruus-jammailua

Spelljammerin idea on äärimmäisen mielenkiintoinen. Siinä AD&D-hahmojen maailma ylittää maan kamaran rajat ja mukaan astuu tuo käymättömistä korpimaista viimeinen. Luonnollisesti tämä merkitsee myös sitä, että klassiset avaruuskliseet ovat mukana.

Maustetaan Elitellä

Spelljammerissa pelaaja on Galleon-luokan avaruuslaivan (kirjaimellisesti laivan) kapteeni, joka on juuri ostanut aluksen vanhalta jammaajalta ja saanut kaupan päälle pienen kypärän laivan kontrollointia varten. Edessä on avaruuden tyhjiö ja voimanlähteenä kova halu rikastua.

Mutta kuka hullu astuisi avaruuteen yksinään? Sankarimme vanha tuttavaporukka änkeää mukaan ja onhan sitä miehistöäkin palkattava... Loppujen lopuksi Waterdeepistä lähtee matkaan lähemmäs puolisensataa henkilöä USS Enterprisen kannella, valmiina seisomaan kapteenimme rinnalla siellä, missä ihminen ei ole ennen ollut.

Pelin perusidea, eli klassisen Eliten ja AD&D:n risteytys, on varsin mielenkiintoinen. Aurinkokunnan planeetoilla on kullakin muutamia, ei lainkaan tai yksi avaruussatama, joka toimii samalla omana pienenä kauppamaailmanaan. Elitemäisesti tavaraa ostellaan ja myydään mahdollisimman suurella katteella. AD&D astuu mukaan kuvioihin erilaisina tehtävinä, joita pelaaja palkataan suorittamaan (ylimysten kuljettamisella jollekin toiselle planeetalle, pahan avaruuspiraattilaivan eliminoinnilla ja muulla sellaisella). Näistä pienistä tehtävistä on mukava aloittaa ja jos niitä tulee suoritettua tarpeeksi, alkavat kovat hallitsijat kiinnostua pelaajan potentiaalisesta hyödystä heille.

Ensin on kuitenkin leikittävä kauppiasta parhaan taitonsa mukaan. Enterprise on nimittäin aluksi erittäin altis piratismille ja monta katkeraa kyyneltä on edessä avaruusmerirosvojen esittäessä ultimaatumin: "80 prosenttia tavarasta ja kaikki kulta tänne, niin voitte EHKÄ säilyä hengissä." Kuitenkin kovan yrittämisen ja taitavan lentämisen jälkeen alkaa hiljalleen voittoa herua kassaan. Ensin lisätään pari katapulttia, sitten hieman vahvempi runko, kunnes lopulta rupuinen Galleon on muuttunut kovan luokan tuhokoneeksi, jonka kohdatessaan piraatit alkavat tavailla isämeitää.



Paikoitellen grafiikka on lievästi sanoen amatöörimäistä.

Kun omaa alustaan on kehittänyt tarpeeksi tulee eteen valinta: pysyäkö rehellisenä kauppiaana vai alkaako härskiksi avaruuspiraatiksi, jonka nimeä kirotaan vielä kymmenien sukupolvien jälkeen. Mahdollisuuksiin kuuluu myös samoojan, tutkijan ynnä muun semmoisen elämä, ihan miten itse haluaa.

Piraatteja kello kuudessa!

Kun kerran liikutaan avaruudessa, kuuluu avaruusalusten välinen taistelu luonnollisesti mukaan kuvaan. Tämä onkin toteutettu Spelljammerissa erinomaisesti. Koko homma hoituu reaaliaikaisesti ja oikeastaan varsin näppärästi, joskin vain näennäisen kolmiulotteisesti: alukset pysyvät aina samalla tasolla.

Kapteeni lentää alusta tai antaa perämiehelle määräyksen suorittaa erikoismanööverin, esimerkiksi perätuuppauksen tai entrauksen. Miehistö hoitaa aseiden tähtäämisen ja lataamisen, mutta ampumiskomento on annettava itse. Henkilökohtaisesti olisin pitänyt enemmän omavalintaisesta tähtäämisestä. Hieman hassulta tuntuu myös se, että alkuhankaluuksien jälkeen ei yksikään alus tuota ongelmia avaruustaistelussa – riittää kun pysyy kaukana ja ammuskelee kohti runkoa.



Todellinen avaruuslaiva.

Kun laivat pääsevät tarpeeksi lähelle toisiaan yritetään tietysti entrausta, ja tämän onnistuttua hyökkäävät miehistöt toistensa kimppuun. Mies-miestä-vastaan-taistelusysteemi on ollut pullonkaula AD&D-peleissä ja onkin ilo nähdä, että nujakointi on pistetty täysin uusiksi. Ensimmäisenä pistää silmään on Ultima 7 -tyylinen grafiikka. Ikonit ovat kohtalaisen kokoisia ja, mikä parasta, erittäin selkeitä ja värikkäitä. Tulee melkein tippa silmään, kun muistelee kultalaatikkosarjan 8-bittispritejen keskinäistä mätkintää.

Erikoisen hieno piirre taistelussa on se, että mukana on joukko-osastoja. 40 hengen miehistöä kuvaa muutama ikoni, joista kukin merkitsee viittä henkeä. Kun koko viiden hengen joukkue on purrut multaa, ikoni häipyy taistelukentältä. Joukkue hyökkää kuin yksi olento, mutta tekee vauriota viisinkertaisesti. Omia hahmoja ja muita erikoismömmöjä kuvaa luonnollisesti yksi ikoni kutakin. Sama pätee vihollisiinkin ja näin taistelunhallinnasta on saatu erittäin sujuvaa.

Nurinnarin



Avaruusluurankojen hyökkäys.



Mindflayereitä paapuurissa!

Nyt olette saaneet kuulla kuolausta monen palstan verran, joten pudotetaanpa pommi: Spelljammer on täysin aneeminen peli. Aloitetaan tämän rohkean väitteen perusteleminen taistelusta, jota äsken kehuttiin maasta taivaisiin.

Onhan tietysti hienoa, että mukana on suuria joukko-osastoja, mutta näiden taktinen hallitseminen on vain unelmaa. Miehistön jäsenet hyökkäävät lähes poikkeuksetta heittoasein, vaikka joka miehellä on maaginen +2-miekka käytössä! Kaiken kukkuraksi ääliöt tukkivat omien kovien poikien tien ärsyttävän helposti, eikä hölmöjä matruuseja saa mitenkään tietokoneen kontrollista omiin käsiinsä. Kerrankin maagit jäivät neogien pommituksen uhriksi paladiinien, taistelijoiden ja muiden kovien jätkien yrittäessä epätoivoisesti päästä miehistön takaa avuksi. Turpiinhan siinä tuli.

Seuraava vika paljastuu heti taistelun jälkeen. Haavoja voi parantaa vain manuaalisesti loitsien, aika ei vaikuta mitään. Hauskaa siinä vaiheessa, kun seurueen kleerit makaavat koomassa ja lähimpään ystävälliseen avaruusporttiin on matkaa melkolailla. Jokainen käytetty loitsu on myös opeteltava taistelun jälkeen työlään manuaalisesti. "Bonuksena" tosin loitsu palautuu mieleen heti ilman minkäänlaista lepoa. Olisivat pelintekijät sentään voineet lukea AD&D:n manuaalit!

Kolmantena suurena ongelmana on hahmojen henkilökohtainen varusteleminen. Kaupassa ei voi tarkistaa kenenkään statuksia ja ostokset verotetaan kunkin hahmon yksittäisestä rahapussista, ei seurueen yhteisistä rahavaroista! Pool- ja Share-optiot loistava poissaolollaan ja näin ollen ostoksilla käyminen on karmea kokemus.

Neljäs vika taasen koskee pelaajaporukkaa. Vain kapteenin voi tehdä itse, muut ovat vakiona mukana, eikä ketään voi potkia pois tai muutella millään tavalla. Erityisen ärsyttävää tämä on sinänsäkin, että hahmon nimen perusteella on hiukkasen hankalaa päätellä tämän luokitusta (Rebhar Galahad? Maagi?). Kaiken huippu on kuitenkin se, että hahmoilla on kullakin oma vakioikoninsa, eikä sitä voi millään muuttaa.

Sokerina pohjalla. Vaikka peli onkin periaatteessa Eliten ja AD&D:n risteytys on siinä vain YHDEKSÄN eri planeettaa. Leiki siinä sitten kovaa kauppiasta... Ja AD&D-puoli kaatuu siihen, että pelissä ei ole lainkaan luolaseikkailuja. Anteeksiantamaton rikos!

Mestarin erhe

Tuntuu ihan siltä, että Spelljammerin tekijät ovat unohtaneet viimeisimpien kultalaatikkopelien käyttäjäystävällisyyden. Poissa ovat kaikki Fix- ja Pool-optiot, jotka tekivät viimeisimmistä AD&D-peleistä erittäin pelaajaystävällisiä.

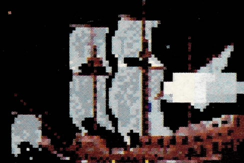
Spelljammerin juoni tuntuu olevan vain rikkaaksi tuleminen. Törmäsin puolentoista viikon pelitestausaikana yhteen erikoisempaan tehtävään, jossa pelaaja palkattiin tappamaan piraatteja häiritsevä avaruusalus. Vitsi piilee siinä, että kyseistä alusta ei ole löytynyt vaikka olen kolunnut avaruuden yltympäri. Pelin ainoa hyvä puoli on reaaliaikainen avaruustaistelu, joka sekin käsittää maksimissaan vain kaksi alusta ja on alkukankeuksien jälkeen äärettömän helppo.

Spelljammer on täysi susi.

Yhdeksän planeetan välillä lenteleminen ei kiinnosta päivää kauempaa ja lopullisen mielenkiinnon vie pelaamisen hankaluus. Muutama luolaseikkailu olisi korottanut pisteitä roimasti, mutta kun ei niin ei. Häpeä SSI!

Ossi Mäntylahti

SSI/U.S. Gold
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SB(Pro), Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 9,6 Mt





Satamassa pistetään purkki kuntoon.

Toteutus
Grafiikka ja äänet kiitettäviä. Kaikki viimeisimpien kultalaatikkojen pelaajaystävällisyydet puuttuvat kokonaan, joten kontrollointi on erittäin epämukavaa.

Kynnys
Kolme vaikeustasoa: helppo, helpompi, helpoin.

Yhteenveto
Vuoden odotetuin roolipelitapaus lässähtää pelaamisen hankaluuteen ja seikkailuosuuden unohtamiseen.

Roolipeli

70



Homo Sapiens on tyhmä



”Liika on liikaa”, ajattelivat robotit. Ne olivat polttoaineensyöttöletkua myöten täynnä ihmisten typerää sotimista, joten ne päättivät järjestää sodalle vaihtoehdon. Aidon verenvuodatuksen asemesta sodannälkäiset ihmiset saivat ohjata hologrammirobotteja taistelutantereilla tyydyttääkseen tuhoviettinsä, kertoo Maxiksen välityönä valmistuneen kevyen strategiapelin ohjekirja.

Tarjolla on viisi taistelulajia: henkiinjäämisen ainoa päämäärä on toisten osanottajien tuhoaminen, ja ohjelmistoon kuuluu myös aarrejahti, vastustajan lipun kaappaaminen, panttivankien pelastaminen sekä eräänlainen baseball-mukaelma.

Yhteensä neljä joukkuetta voivat ottaa mittaa toisistaan tai liittoutua keskenään toisiaan vastaan. Valitusta vaikeustasosta riippuu taistelutantereen koko ja peliajan pituudesta robottien määrä.

Robotteja on viittä tyyppiä. Eri aseilla varustettujen robottien lisäksi on stealth-malli, joka on liikkumattomana näkymätön. Holorobotteja voi myös varustaa erilaisilla lisäaseilla, kuten sähköiskunantajilla ja aikapommeilla.

Custom-peli antaa vielä vapaammat kädet joukkueen muodostamiseen. Siihen voi valita vapaasti haluamansa määrän erilaisia robotteja, esimerkiksi kaikki voivat olla ohjusroboja. Customin kautta voi vaikuttaa myös urheilumuotojen asetuksiin, kuten pesien sijaintiin baseballissa.

Purkitettua viihdettä

Ylhäältä kuvattuja kenttiä on kolmea tyyppiä: esikaupunkialue, rauniokaupunki ja tietokoneen sisälmykset. Jokaisella pelaajalla on kotinurkkauksensa, josta on pakko aloittaa. Sen jälkeen voikin liikkua vapaasti minne haluaa.

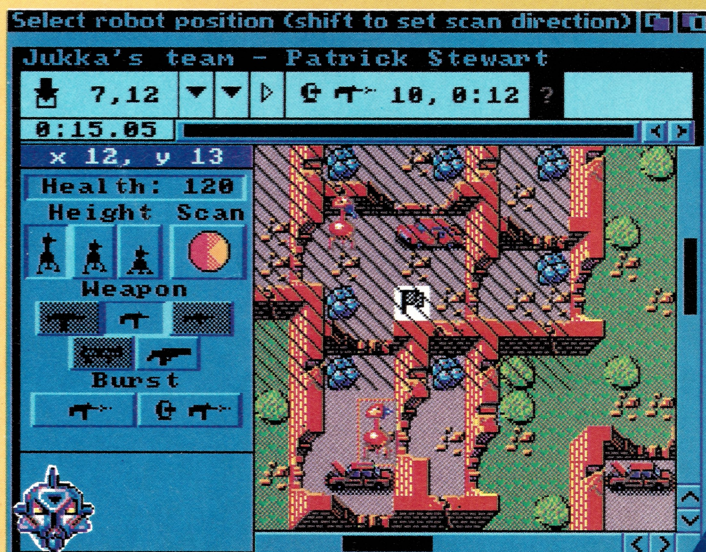
Robosport on vuoropohjainen, mutta ei perinteisellä tavalla kuten esimerkiksi Laser Squad. Pelin vuorot rakentuvat pienistä aikajaksoista, joiden kestoksi voi valita 10–40 sekuntia. Tällä aikavälille pelaaja suunnittelee robottiensa toimet.

Esimerkki selventää. Jos aikaväli on 15 sekuntia, pelaaja tekee jokaiselle yksittäiselle robotille liikkeet 15 sekunnin ajaksi, eli kaikki robotit liikkuvat yhtä aikaa. Kun jokainen pelaaja on tällä tavalla editoinut joukkueensa, katsotaan aikavälin tapahtumat videonauhurilla ”elokuvana”, jolloin kierroksen tapahtumat nähdään reaaliajassa robottien toteuttaessa niille annetut käskyt.

Liikkumisen lisäksi roboteilla on neljä ikoneista valittavaa toimintoa. Robotin korkeus vaikuttaa maastossa liikkumiseen ja suojautumiseen. Päähän kiinnitetyn tutkan voi kääntää yhteen kahdeksasta ilmansuunnasta. Ampumista on kahta tyyppiä: joko tähdätään ja ammutaan tai tutkaillaan ja ammutaan. Jälkimmäinen tarkoittaa sitä, että jos robotin tutka-alueelle ilmestyy vihollinen, aloittaa tutkaileva robotti välittömästi tulituksen valitulla aseella.

Poikkeava vuorosysteemi vaatii totuttelua. Taistelut muodostuvat helposti piirileikiksi, koska voi vain olettaa minne vastustaja on siirtynyt. Robosportin pahin vika onkin tylsyys. Pelisessiot tulevat pitkäveteisiksi, sillä vaikka pelissä koko taistelu kestää vain pari minuuttia, oikeaa aikaa pelin parissa on saattanut kulua toista tuntia. Jos jotakuta kiinnostaa, kierrokset voi koostaa elokuviksi ja tallentaa myöhempää katselua varten.

Grafiikka on liian maxismaisen sekavaa ja riemunkirjavaa tämän tyyppiseen peliin. Pomppivat hupirobotit alkavat parin kierroksen jälkeen kyllästyttää, mutta samplatut ääniefektit ovat onneksi jytyjä. Robosport on piristävän erilainen strategiapeli, mutta sitä ei ole ajateltu tarpeeksi pelaajan kannalta, ja pienellä hiomisella peli olisi varmasti ollut parempi. Modeemilinkillä tai kaapeloituna toiseen koneeseen Robosportin pelaaminen on varmasti hauskempaa kuin vanha ”käänny pois, minä siirryn nyt” -systeemi.



J & P. Piira

Ocean/Maxis
Amiga 500–3000, Macintosh, Windows
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria ja kiintolevyä
Lo-Res: 1 Mt tai enemmän
Hi-Res: 2 Mt tai enemmän (josta väh. 1 Mt fast-RAMia) + de-interlacer
Kiintolevy: 1,2 Mt
Muuta: tukee kirjoitintaa, uusien Amigojen Ethernet-väylää ja 300–9600 baudin modeemia.
Kiintolevy suositeltava.
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy



Toteutus
Liian karkea grafiikka tulevaisuuden taistelupeliksi. Ääniefektit ovat sentään hyviä.

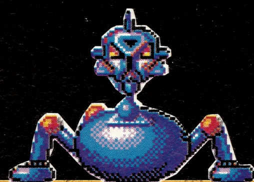
Kynnys
Erilaisen vuorosysteemin totutteleminen vaatii aikansa. Rautalangasta väännetty, mutta hauska manuaali on syytä lukea.

Yhteenveto
Erilainen näkökulma strategiapeliin, mutta tylsyyden estämiseksi vuorosysteemiä olisi pitänyt kehittää enemmän ja lisätä tekemistä. Silti ihan kiva peli.

Kevyt strategiapeli

78

SABRE TEAM



Kovat kundit eivät tanssi



Huhtikuun 30. vuonna 1980 kuusi iranilaista terroristia valtasi maansa suurlähetystön Lontoossa. He uhkasivat tappaa 20 panttivankia, ellei heidän vaatimuksiinsa suostuttaisi.

Toukokuun 5. brittiläisen turvallisuuspalvelun erikoisryhmä laskeutui katolta köysien varassa ja otti rakennuksen haltuunsa muutamassa minuutissa voimakkaan tulitaistelun jälkeen. Tämä erikoisryhmä koostui S.A.S.-miehistä, jotka ovat pääosassa Krisaliksen uudessa kevyessä strategiapelissä, joka toimintaperiaatteeltaan paljastuu Laser Squadin jälkeläiseksi.

Pelissä ohjataan kahdeksasta miehestä valikoitua neljän hengen Sabre-yksikköä. Kun sotilaat on varustettu kirjavasta asevalikoimasta, lähetetään heidät isometrisesti kuvatulle pelialueelle. Viisi tehtävää vaihtelevat panttivankien pelastamisesta ohjusten laukaisualustojen tuhoamiseen.

Sabre Team on vuoropohjainen ja sotilaita ohjataan ikoneilla. Jokainen toiminta aseen lataamisesta liikkumiseen vie oman osuutensa toimintapisteistä. Kun vuoro on päätetty, tietokone suorittaa omat siirtonsa, jotka esitetään pelaajalle erillisenä ruutuna. Tärkeä osuus toimintapistesysteemissä on etulyöntiasema (opportunity move), joka suo toimintapisteitä säästäneille mahdollisuuden liikkua vihollisen vuorolla, mikäli tämä osuu sotilaan näköpiiriin. S.A.S.-miehet eivät näe minne tahansa, mutta he voivat kuulla muun muassa vihollisten askeleita tai panttivankien kahinaa selleissä.

Ajattelevan henkilön peli

Sabre Team on strategiapainotteisempi kuin Laser Squad. Koska toiminnot lohkaisevat melkoisen määrän toimintapisteitä, on liikkeet mietittävä tarkkaan. Ei ole varaa juosta päättömästi ja ammuskella miten sattuu. Kunkin tehtävän ympäristöstä ja päämäärästä riippuu, miten miehiä kannattaa sijoittaa ja siirrellä. Erittäin tärkeätä on hajottaa yksikkö osiin, sillä neljä miestä suunnistamassa samaan pisteeseen ei jää vihollisilta huomaamatta.

Lisäksi on otettava huomioon aseiden melutaso. Tehokas, mutta äänekäs konekivääri tuo varmasti paikalle lisäjoukkoja, samalla kun heikompi, äänivaimennettu konepistooli tekee tuhoa ilman suurempaa huomiota. Rajoitettu aistikenttä pakottaa suojaamaan toisten selustaa.

Ihme ja kumma, nämä huippusotilaat eivät osaa maastoutua, leikata piikkilanka-aitaan reikää eikä heillä ole lainkaan lähitaisteluaseita. Puutteet vain pakottavat lisäämään strategista ajattelua, erikoistoimintoja ei ole helppoihin kiertoteihin. Kaikki harkinta ja taktikointi on erittäin palkitsevaa ja tehtävästä suoriuduttua oikein ihailee omia strategisia oivalluksiaan.

Mutta ei hyvää ilman pahaa. Sabre Team on nimittäin melko hidas. Vihollisten liikkeet vievät melkoisesti aikaa, vaikka niitä voikin nopeuttaa. Myös kuvaruudun häivytysefekti joka toiminnon välissä on hidastava tekijä. Vuorosysteemi ei aina istu pelin luonteeseen. Jos toimintapisteet ovat vähissä kierroksen päätyttyä, voi vain avuttomana seurata kuinka vihollinen liikkuu, ampuu ja ehtii mokoma vielä karkaamaankin, samalla kun oma mies seisoo pökkelönä lyijyä imemässä eväänsäkään väräyttämättä.

Grafiikka on yleisesti ottaen hyvää, taustat on piirretty huolellisesti ja niissä on runsaasti yksityiskohtia, kuten panttivankien askeettiset sellit. Spritegrafiikka sen sijaan jättää toivomisen varaa. Animaatio on melko huonoa, eri aseille ei ole omaa grafiikkaa ja verikään ei roiskahda. Onneksi sentään mikään näkymätön Servi-Systems ei käy putsaamassa taistelutanerta ruumiista.

Kaiken kaikkiaan pelin toteutus luo pohjaa oman mielikuvituksen käyttämiselle, jolloin taisteluista voi muodostaa dramaattisia. Sabre Team on hyvä lisä pelikokoelmaan, jos kaipaa kevyehköä, mutta silti aivoja rassaavaa strategiaa: se on haastavampi kuin Laser Squad, vaikkei aina ole täysin uskottava.

J & P. Piira

Krisalis
Amiga, ST (PC tulossa)
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga



Toteutus
Hyvä grafiikka luo mukavan tunnelman ja toimintapistesysteemi on toimiva.

Kynnys
Periaate tulee nopeasti selväksi, mutta syventymistä vaaditaan, että sitä oppii käyttämään hyväksi.

Yhteenveto
Wanha kunnon Laser Squad on saanut kelpo seuraajan Sabre Teamistä, vaikka asialla ovat eri ohjelmoijat.

Kevyt strategiapeli

82



Tiettyinä öinä Mitteldorfin kaduilla kävelee ihmissusia ja vampyyreita. Pelaajakin voi saada tartunnan.

Legends of Valour



Susi! Susi! Susi!

●● Tämä on legenda urheudesta: Sir Nirvi pelasi tätä roolipeliä viikon, tehtävänään jotain, joka saa Graalin maljan hakemisen vaikuttamaan Ilta-Sanomien ostamiselta kioskilta. Tämä tehtävä oli Pelin löytäminen Legend of Valourista, ja Sir Nirvi epäonnistui.

Koska grafiikka on se pointti, jolla Legend of Valouria on rummutettu, aloitetaan sitten siitä. LoV on toteutettu pinnoitetulla vektorigrafiikalla Underworldin tyyliin. Esteettisesti se ei esikuvalleen kuitenkaan pärjää, sillä maasto on sijoitettu pöydän päälle, eikä jännää valoefektiä ole. Grafiikka päivittyy kyllä nopsasti eikä sankari jää seiniin kiinni, mikä plussaksi lasketaan. Ei hassumpi ohjelmointisuoritus, varsinkin kun sen pitäisi pyöriä Amigassakin.



Tutun näköinen kauppias, jolla on myytävänä kivi ja joka voi ostaa kolme esinettä.

Ainakin PC-versiossa äänipuoli on todella, todella aneeminen. Musiikkia ei ole ja efektejä on noin viisi.

Se siitä ja sitten itse "peliin" käyttäjäliitynnän kautta kulkien.

Käyttäjäliityntä on itse asiassa ulkonäköään toimivampi, ja liikkumisikoneiden vaihtoehto, vapaa hiiriliikunta, toimii hyvin. Onhan siinä sellaisia pikku puutteita, niin kuin se, ettei LoVissa voi tehdä mitään totuttua, niin kuin kääntää vipuja, pistää tavaraa johonkin koloon, painaa nappeja tai muuta muista roolipeleistä tuttua. Ovista ja portaista mennään törmäämällä niihin, ja sanoin otetaan yhteyttä kauppoihin, kiltoihin ja vastaaviin instituutioihin.

Maassa olevat esineet ilmestyvät pikku ikkunaan, josta ne poimitaan käteen tai kuuden esineen vetoiseen reppuun hiiren klikkauksella. Eipä silti että tavaroita olisi monta: noin kolme asetta, pari hassua taikajuoma- ja vesipulloa, kiviä ja tietysti kultaa ja "aarteita".

Näiden lisäksi löydettävät rahat ja kauppatavarat menevät omaan lokerikkoonsa. Samoin tekevät mahtavat kolme pelistä löydettävää taikaesinettä.

Joitain esineitä, kuten kirjoja, luetaan siirtämällä se käteen ja napsauttamalla. Mukavan sekavaa, kun pelissä on käytä-ikonikin.

Seuraa johtajaa

Legend of Valouria pitää pelata juuri kuten Bulmer on päättänyt: liity heti johonkin kiltaan ja ala suorittaa sen antamia tehtäviä. Muuten nimittäin kaupungin tutkimisessa ei ole mitään mieltä tai mielenkiintoa.

Tehtävät ovat jonkin löytämistä ja tuomista takaisin kiltaan tiukan aikarajan puitteissa. Se jokin löytyy kun tarpeeksi kyselee kaupunkilaisilta, mutta ennen kuin tehtävän saa, ei esinettä ole olemassa.

Koko pelissä on kai jonkinnäköinen perusjuoni, jossa Mitteldorf pitää vapauttaa kirouksesta.

Maailman tylsin kaupunki

Mitteldorfia kansoittaa muutama erinäköinen, huonosti animoitu lego-sprite, joita lisävaihtelun vuoksi on kutistettu ja pidennetty. Keskustelu näiden kanssa aloitetaan reippaalla HEY!-huudolla, jolloin kaupunkilainen teleporttaa suoraan nokan eteen koko isopikselisessä epäselvyydessään.

Pelaaja voi kysyä missä jokin paikka tai esine on (jonka joku on maininnut) sun muuta turhaa. Mitään ylimääräisiä vinkkejä ei heru. Sitten voi aukoa päätään toiselle, ivat tuottaa jonkinnäköinen satunnaisgeneraattori (Äitisi on nynny, pukeudut kuin kapisen kääpiön kainalo, hahaha). Rahaa voi yrittää varastaa tai aloittaa suoraan tappelun.



Taistelurutiini on sentään vähän parempi kuin vaikka Eye of Beholderissa. Käytössä kolme erilaista iskutapaa kädessä olevasta aseesta (niitäkin on kolme) riippuen ja vaikutus riippuu ketä vastaan taistellaan. Hirviöitäkin on, kaikki niin jumalattoman tylsiä.

Aseita voi heitelläkin, joskin käyttäjäliitynnän kankeus tekee osumisen epävarmaksi.

Kauppoja ja baareja

Kaupassa Olaf's Emporium minulle selvisi, miksi brittilehdissä peli on kerännyt mainetta, kunniaa ja pisteitä. Digitoitu kauppias kun on The Onen (92% pelille) päätoimittaja, ja muitakin brittilehtien kuuluisuuksia vilahtelee. Näppärä tapa varmistaa suosiollinen arvostelu.

Kaupoissa voi tehdä bisnestä kuudella erilaisella raaka-aineella, tosi pienellä voittomarginaalilla ja sekin on tuurista kiinni. Ostettavaa ei juuri ole, ja tavaroita voi myydä maksimissaan neljä kappaletta.

Sekä baareista että hotelleista voi ostaa ruokaa, joka on kallista muttei järin täyttävää. Parempi ostaa, sillä nälkään ja janoon kuolee nopeammin kuin missään muussa pelissä.

Baareissa voi pelata jotain äärettömän typeristä, voittosuhteeltaan huonoista ja voitoiltaan minimalistisista pelin kannalta täysin turhista peleistä.

Lisäksi majataloista voi vuokrata huoneen niin järjettömään hintaan, ettei



Taika-esineet.

Rahat sekä kauppatavarat.

Reppu, jonne mahtuu mahtavat 6 tavaraa.

Käsi, jossa tavaraa voi käyttää, heittää tai tiputtaa.

Henkilön kuntoon liittyvät moninaiset kuvaajat.

Taisteluikonit kartta- ja taikaikonit lepo, esineen käyttö ja keskustelu.



Kaupunkilaisten kanssa voi puhua, joskin ainoa käyttökelpoinen tieto on jonkun esineen tai paikan sijainti. Siis silloin kun killan antama tehtävä on aktiivinen.



sitä kerran viikossa saa maksettua, jolloin tavarat takavarikoidaan. Jos nukkuu jossain sopivassa syrjäisessä loukossa, on taas vaara joutua ryöstetyksi.

Seikkailua ja jännitystä

Jos maan päällä on tylsää, niin ei sen allakaan jännää ole. Katakombeja on kyllä lukematon määrä, mutta ne ovat monotonisia käytäviä, joista todella harvoin löytää mitään. Ennemmin tai myöhemmin törmää sitten lukittuun oveen, joka vaatii taikaa läpipääsyyn. Ei sen takanakaan mitään silti mitään mielenkiintoista ole.

Magia onkin elintärkeää: ilman tiettyjä taikoja ei LoVia voi yksinkertaisesti pelata. Taikoja onkin ruhtinaalliset kahdeksan: läpi ovien, ruokaa, juomaa, parannus, pari taistelutaikaa...

Ai roolipeli?

Hahmonkehitystä en pelistä löytänyt. Kohosin kymmenessä sekunnissa (peli- ja reaaliaikaa) neljännen danin miekkamiehek-si a 50 kultarahaa/dan. Vaikka keräsin arvonimiä killoissa, se ei ilmeisesti vaikuta hahmoon. Tosin sitä ei voi mistään tarkistaakaan, numeerisia arvoja ei hahmolla ole. Aarteita ei voi kerätä kun niitä ei ole, taistelu on turhaa koska siitä ei hyödy mitään (no ehkä muutaman kultarahan tai vähän kauppatavaraa, näitäkin harvoin).

Kaikki aika menee rahan keräämisessä jottei kuole nälkään/janoon tai että saa maksettua killalle päästäkseen suorittamaan seuraavaa tehtävää. (Minun talouteni pelasti Jug O'Meadin lähellä oleva katakombi, johon ilmestyi tiuhaa tahtia myytäviä miekkoja ja taikajuomia).

Itse asiassa Valourissa on niin moni asia totaalisesti päin helvettiä, että edes puolien listaaminen vaatisi noin neljä sivua. Ihailkaa näitä.

Pelissä on automaattikartoitus. Mitä enemmän kaupunkia tutkii, sen vähemmän se on yhteensopiva pelin mukana tulevan kartan kanssa. Maan alla vain vieraillut kohdat päivittyvät, kunnes poistuu takaisin valoon, jolloin kartta pyyhitään tyhjäksi. Ooh.

Tilanteen voi tallentaa vain majapaikoissa tms, joita onneksi on varsin paljon. Koneen asetuksia ei saa muuttaa tai tallennetut pelit eivät enää lataudu. Vaikuttavaa.

Satunnaispidätykset voivat iskeä koska tahansa. Minkäännäköistä keskustelu-, lahjonta-, taistelu- tai pakoyritystä ei voi tehdä, vaan pelaaja singotaan kuninkaan tuomiolle ja joko valtaviin sakkoihin tai vankilaan. Uskomatonta.

Paras viimeiseksi: LoVin hirviöt regeneroituvat välittömästi, kun poistut tappopaikalta. Jos huoneessa on vaikka peikko, sen voi tappaa vaikka miljoona kertaa, kun välillä poistuu hetkeksi. Tosin ilman mitään hyötyä niin kuin esineitä tai kokemuspisteitä. Totaalisen uskomatonta.

Legend of Valour on suunniteltu näyttämään hyvältä mainoksissa ja lehdistötiedotteissa, muuten se on vuoden suurimpia pettymyksiä. Se ei ole peli, se on 3D-grafiikkarutiini, johon on ympätty sankka joukko yksinkertaisia aliohjelman pätkiä. Kevin Bulmer ei erota jalkojen yläosassa sijaitsevaa pehmustettaan pelistä.

Nnirvi

U.S. Gold
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ohjaus: H, N
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Kiintolevy: 8 Mt
Testattu: 386, VGA, SB



Taistelu sujuu nappia painamalla. Jostain syystä sen voi jättää koneenkin huoleksi.

Vaikka alkudemo ja pelin mukana tuleva oheistauhka ovat huippulaatua, Legends of Valourin pelaaminen on silkkaa tervanjuontia. Tuskastuttavan hidas vaeltelu karuissa legopalikkamaisemissa ja työläs jankkaaminen kaupungin asukkien kanssa puuduttavat sitkeimmänkin pelaajan. Vaikka yksinkertainen grafiikka ja olemattomat äänet pudottavatkin pisteitä rankasti, pahin moka on kuitenkin typerästi suunniteltu käyttöliittymä -huono pelattavuus tappaa kiinnostavuuden jo alkuunsa.

TJ Talasmaa

65

Seikkaileminen on äärettömän tylsää ja monotonista puuhaa. Surkea kopio Underworldista.

Ossi Mantylahti

55

Toteutus
Hyvä 3D-rutiini, keskinkertainen taistelurutiini. Muuten täysi susi.

Kynnys
Kyllä sitä pelaamaan oppii hitaampikin. Mutta miksi?

Yhteenveto
Vuoden odotetuimpia uutuuksia, vuoden suurimpia munauksia.

Roolipeli

58

The Ancient Art of War in the Skies

Ressu ja Punainen Paroni

Kun MicroProse alkaa kyhätä lentämiseen liittyvää peliä, odottaa simulaattoria. Mutta yllätys yllätys, tämähän onkin kunnon toimintapelin ja helppotajuisen strategiapelin yhdistelmä!

Pelin takana on Evryware, jonka meriittilistalta löytyy sellaisia vähemmän tunnettuja nimiä kuin Ancient Art of War ja Ancient Art of War at Sea, sekä Sierralle tehdyt Manhunter: New York ja Manhunter: San Francisco. Ancient Art on pelisarja, jonka perustuu ikivanhan kiinalaisen strategikon Sun Tzun kirjaan The Art of War, josta muotoutui vielä nykyäänkin tutkittu sodankäynnin ABC.

Ancient Art of War in the Skies on iloisen piristävä uusi näkökanta ensimmäisen maailmansodan syövereihin. Toinen puoli on toiminnallista ilmataistelua ja pommittamista, toinen puoli on pikku strategiapeli, jossa lentokoneita kontrolloidaan kartalla, annetaan niille pommituskäskyjä ja pyritään tukemaan maavoimien etenemistä.

Ilmataistelut ovat toiminnallisia, sivulta kuvattuja tappeluita, joissa pelaaja ohjaa hävittäjää tai pommikoneen konekiväärejä. Pelin alussa hävittäjälentäjät ovat keskimääräisesti ansioituneita valmiita ässiä (0–5 mitalia), joiden mitalien lukumäärä kertoo miten taitava lentäjä on. Uudet täydennyslentäjät ovat luonnollisesti mitalittomia räkänokkia. Jos henki säilyy, saa uuden mitalin per viisi alasammuttua vihollista.

Muu peli etenee jouheasti hiirellä, mutta ilmataistelu sujuu parhaiten näppäimiä käyttäen. Yksi paha töppi ilmataisteluissa on: käännyttäessä ei voi ampua ja suunnan muuttaminen katkaisee tulituksen välittömästi. Iso haloo tekijöille: miksi?

Pelkkä ilmataisteleminen ei kuitenkaan ratkaise pelin lopputulosta. Rintama elää omaa elämäänsä, johon pommikoneilla voi vaikuttaa. Paikallaan olevan rintaman pommitus todennäköisesti aloittaa oman hyökkäyksen, kun vihollisen hyökkäyksen pommittaminen pysäyttänee sen. Lisäksi rintaman takaa molemmilta puolilta löytyy erilaisia kohteita, jotka vaikuttavat ilma- ja maasodan kulkuun.

Pelaajalla on kunkin skenaarion aloittaessaan edessään mielenkiintoinen haaste: kuinka käyttää mahdollisimman tehokkaasti omia ilmavoimiaan maarintaman tukemiseen ja ilmaherruuden saavuttamiseen. Mitä pommittaa? Tehtaat tuottavat lentokoneita, kylät, kaupungit ja varikot tuottavat tarvikkeita ja joukkoja rintamille ja lentokentät ovat ainoita paikkoja, joista koneet voivat operoida. Poistamalla lentokentät käytöstä vihollisten operointi vaikeutuu rankasti, ja hyvällä ajoituksella sekä tuurilla viholliskoneita voi saada tuhottua pommituksessakin.

Vihollisella on säännönmukaisesti kaksi komentajaa, kenraali ja ässä. Kenraali määrää maasodan luonteen (hyökkäystaktiikat, kohteet, etenemisnopeus) ässän huolehtiessa ilmasodan tyylistä (hyökkäävä, puolustava, pommittajien tarkkuudet yms). Heidän yhteispelistään riippuu miten hyvin eri kohteita puolustetaan, ja minne heidän hyökkäyskiilansa suuntaavat.

Kovin erikoista pelissä on sen suhde maa- ja ilmasodan välillä. AAOWITS on olevinaan ilmasotaa, mutta kun lentokoneet kuvaavat myös maavoimia. Selvennetään: pommikoneet ja hävittäjät kuvaavat myös erityisiä voimasuhteita ja erikoisaseita. Pommarien mahdollinen ylivoima kuvaa esimerkiksi kyseisen osapuolen yliotetta, maajoukkojen yliotetta viholliseen ja joissakin skenaarioissa esimerkiksi panssarivaunuja. Hävittäjien lukumäärä taas merkitsee vahvaa puolustusta tai hyviä puolustuslaitteita yms.

Graafisesti peli on varsin hyvä. Ilmataistelut on animoitu

Editorikin on.

Saksalaiset pulassa. Englanti on juuri vallannut kaupungin ja sillan alareunassa, ja lisäksi pommikone on joutumassa hyökkäyksen kohteeksi.

Pommitus käynnissä.

Kyllä, pommikone todella on hyökkäyksen kohteena.

mukavasti ja äänet ovat kohtuullisia. Jos peliin jotain toivoisi lisää niin kaksinpelimahdollisuutta. Koiratappeluissa tietokone on pirullisen ovela koneenkieputtaja, sen pommittajat taas on helppo ampua alas oikean taktiikan keksittyään. Linkki- ja modeemioptio olisikin todella nannaa, silloin itseään pääsisi toteuttamaan rajoituksitta ja ilmataisteluissa olisi Sitä Jotain.

Kiinnostuksen pidentämisen tapaistakin olisi voinut olla, jossain vaiheessa peliin tympiintyy, mutta pienen tauon jälkeen kiinnostus palautuu sentään entiselle tasolleen. Useampi konetyyppi ja pommikoneen kontrollointimahdollisuus ilmataisteluissa olisi plussaa.

The Ancient Art of War in the Skies on iloinen, huumorilla höystetty ja pirteä paketti ensimmäisen maailmansodan ilma- ja maataisteluista. Varsinaisia mokia tai puutteita ei ole, eikä saa unohtaa kerrassaan mainiota tehtäväeditoria.

Jukka O. Kauppinen

Evryware/Microprose
PC
Näyttö: VGA
Äänet: SoundBlaster, Roland, SoundMaster II, AdLib, Pro Audio Spectrum
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 7 Mt

Toteutus
Kivaa, nättiä grafiikkaa mutta merkityksettömät äänitehosteet. Pelkällä näppäimistölläkin pelaaminen onnistuu erinomaisesti, ja toimintaosuudet on syytä hoitaa nimenomaan siten.

Kynnys
Ilmataistelut ovat heti vereen imeytyvässä muodossa tarjoiltuja, ja strategiaosuuskin on pienen käsikirjaan tutustumisen jälkeen ilmiselvä. Soveltuu kelle tahansa.

Yhteenveto
Iloinen ja erikoinen peli, vanhasta aiheesta uusi pirteä näkökulma. Enemmän vaihtelua vain ei tekisi pahaa.

Toimintastrategia

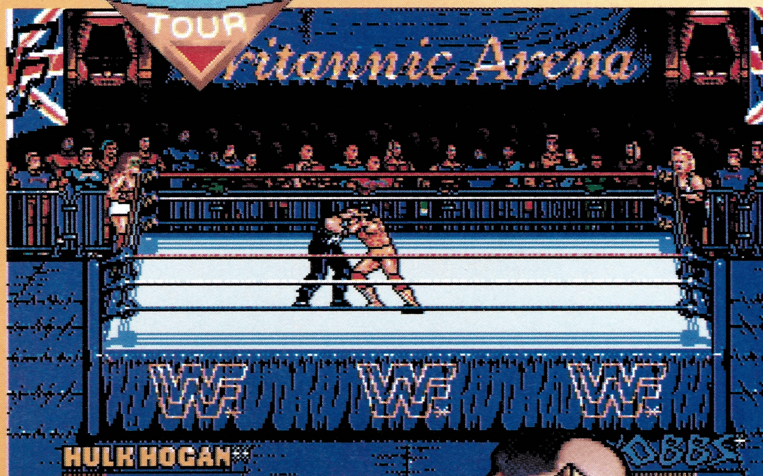
82



"Urheilun" juhlaa

European Rampage





Yritin hämätä ekologisemmin ajattevia avustajia väittämällä, että WWF tarkoittaa Maailman Luonnonsäätiötä, näkeehän sen siitäkin että pakkauksessa on apinoita kannessa. Ei auttanut, Oceanin uusi World Wrestling Federation jäi taas minulle. Vai ei salama iske kahta kertaa samaan paikkaan...

Vaikka wrestling merkitsee samaa urheilulle kuin Manitbois TV-viihteelle, ei se tarkoita että peli on automaattisesti tyhmä. Arcin ilmeisesti ST:llä kehittämä peli ei vain tiedä sitä.

Pelaajan käytössä ovat Hulk Hogan, Brett Hitman Hart, Ultimate Warrior ja Macho Man Randy Savage (Jämijärven Savageja), jotka ottavat yhteen sellaisten tiimien kuin Natural Disasters, Nasty Boys ja Legion of Doom kanssa. Kummallakin puolella on kaksi oliota, ja yhden voimien uupuessa voi näyttelijää vaihtaa.

Liikkeitä on yli kaksikymmentä, ainakin manuaalin mukaan, minusta niitä näytti olevan noin viisi. Tosin johtuen pienehköistä ja taustaan hukkuvista spriteistä saatan olla väärässäkin, oli niitä sen verran vaikea erottaa. Animaatio on kankeaa, muttei likikään yhtä kankeaa kuin pelottomien sotureiden joystickin tottelu. Ääniefektiosasto tuntui apupoikaa lukuunottamatta olevan lomalla. PC-versiossa oli ST:tä ja Amigaa enemmän värejä ainakin muutamassa kohdassa.

Pari tuntia kerättyäni mukavasti lämpöä pistin testaajaksi kymmenvuotiaan pelimiehen. Painokelvottomat sanat vaihtuivat miedompiin ilmaisuihin, ja pitkälle poika pääsikin eikä näyttänyt edes kärsivän.

Ihan tosi, CTW:n mukaan Englannin joulumarkkinoiden ykköstilasta taistelivat tämä ja Street Fighter II. Jälkimmäisessä on sentään nähty vaivaa. En minä rehellisesti mitään odottanutkaan, eikä tällä kertaa ollut edes videota mukana. Jos jotain hyvää pitää etsiä, niin Amigan musiikki ennen peliä ei ollut yhtään hassumpaa.

Nnirvi

Ocean
Amiga, ST, PC, C64
Amiga
Vaatii 1 Mt
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 300 kt
Testattu: Amiga 500, ST, 386 VGA SB



Toteutus
Kankeasti animoitu ja vastahakoinen pelattava.

Kynnys
Hahaha.

Yhteenveto
Odotetun kehno rahat pois -peli, löytyy joltain kokoelmalta parin kuukauden sisällä.

Toimintapeli

60



Curse of Enchantia

Poika avuksi, kun fasadi rapistuu

Core Designin seikkailupeli on jo kolmas lyhyen ajan sisällä Brittein saarilta suunnattu isku amerikkalaisten seikkailupelivyöhykkeelle. Edelliset, Hook ja Lure of the Temptress, sortuivat helppouteen ja pieneen pelialueeseen, mutta Cursessa ei ole huolta ainakaan jälkimmäisestä: pelialue koostuu yli 200 ruudusta.

Ihan kauhian ilkeä velhotar kaukana toisessa ulottuvuudessa halajaa ikuista nuoruutta. Sen takaavaan ihmeloitsuun tarvitaan muiden helposti saatavien ainesten lisäksi ihmislapsi, poika-sellainen. Valitettavasti ihmiset asuvat toisessa ulottuvuudessa ja portin avaamiseen sinne tarvitaan valtavasti maagista voimaa. Velhottarellemme tämä ei ole ongelma (ilkeä kun on), vaan hän käyttää säälimättä hyväkseen maailmansa muita velhoja ja lopulta onnistuu avaamaan yhteyden maapallolle. Kaikkeen naiset ryhtyvätkin ulkonäkönsä vuoksi!

Niinpä eräänä kauniina päivänä Brad-poika pelaa hylätyllä pellolla baseballia pikkusiskonsa kanssa, ja kuinka ollakaan, velhotar seuraa juuri silloin maan kuulumisia, eikä aikaakaan kun Brad päätyy roikkumaan kahleista velhottaren linnan vankityrmään.



Jättiläislinnulla on tukalaa kolossaan, joten se ilahtuisi kovasti tuulettimesta.



Brad on melkoinen kovakasvo. Hän ei kuole, vaikka laavaa syöksyisi niskaan.

Sanaton seikkailu

Hassua kyllä, jotkut stereotypiat pitävät aina paikkansa. Englantilaiset nimittäin eivät ole kovin kekseliäitä juonenkehittelyssä eikä taustatarinalla ole muuta merkitystä kuin selittää, miten Brad on tilanteeseen joutunut.

Päämääränä on yksinkertaisesti päästä takaisin maahan, mutta miten Brad tietää missä hän on, mitä tehdä ja minne mennä? Tavallisesti seikkailupelihahmoilla on alussa edes jotakin tietoa, mutta nyt ollaankin astetta pidemmällä: pelaajakaan ei tiedä mitä tehdä ja miksi, sillä Core Design on murtanut kielirajat – kirjaimellisesti. Curse of Enchantia ei nimittäin sisällä lainkaan tekstiä, ei hahmojen välisiä vuoropuheluita, kysymyksiä, rupattelua, vihjeitä, EI MITÄÄN! Kaikki on korvattu kuviin pohjautuvalla käyttöliittymällä, joten kerrankin kielitaitoa ei tarvita.

Jotta moinen temppu onnistuisi, pitää muun osan seikkailusta ylittää kaikki amerikkalaisten saavutukset seikkailupelipioneereina. Mutta eihän se voi onnistua, eihän?

Tårta på tårta

Ulkoisesti Curse näyttää perinteiseltä seikkailupeliltä. Pelialue on milloin yksittäisiä ruutuja, milloin vieriviä maisemia. Bradia opastetaan vasemmalla hiirenkorvalla tai vaihtoehtoisesti ilotikulla tai näppiksellä. Sitten seuraakin jännittävä vaihe: oikean hiirennapin painalluksella ilmestyvä toimintavalikko.

Ensimmäinen painallus näyttää kymmenen ikonin rivin: inventaario, ota, käytä, katsele, puhu, taistele, hyppää, lataa/tallenna, äänien säätö ja peli-info.

Katso-toiminnalle ei sinänsä ole käyttöä, sillä mielenkiintoiset kohteet esitetään vain lähikuvina. Esimerkiksi kun Brad katsoo ovea, valikkoon ilmestyy lukon kuva. Kannettavista esineistäkään ei saa mitään tietoa, sillä nekin ovat vain kuvia, eivätkä aina niin itsestään selviä.

Brad osaa sanoa vain kaksi asiaa: tervehtiä ja huutaa apua. Kun hän moikkaa jotakin pelimaailman otusta, nämä joko eivät reagoi tai antavat puhekuplassa kuvallisen vihjeen tarpeistaan: jos eskimo "sanoo" kala = onkivapa, antaa hän Bradille onkensa, mikäli nuorukainen antaa eskimolle kalan. Avunhuuto on sentään tarpeen useaan otteeseen.

Käytä-valikon alta paljastuu kahdeksan lisätoimintoa: avaa lukko, syötä esine, työnnä/vedä, syö, pue, heitä, anna ja liitä/yhdistä. Tästä ongelmat alkavatkin. Toimintoja on paljon, mutta yksinkertainen ja kaiken kattava käytä esinettä puuttuu. Tämän vuoksi voidakseen esimerkiksi painaa kaukosäätimen nappia, täytyy kaukosäädintä "työntää". Tai aseen laittamiseksi pistoolikoteloon käy vain syötä esine -toiminto. Eikös liitä/yhdistä -komento ajaisi saman asian? Toiminto ei välttämättä käykään sillä ikonilla, jolla sen loogisesti luulisi toimivan. Lisäesimerkkinä vaikka se, että harjalla ei voi


Robotti talttuu oikeanpuoleisesta kolikkokasasta täytetyllä sukalla. Muista ottaa kasetti vasemmalta.

katkaista jääpuikkoa muuten kuin "taistelemalla".

Purukumin arvoitus

Käyttäjäliittymän ihmeellisyys ja vihjeiden täydellinen puuttuminen tekevät suurimmasta osasta pelin ongelmista pelkkään kokeiluun perustuvia, eivätkä ne aina ole loogisiakaan, mistä kertookin seuraava esimerkkimme.

Kapealla vuorenseinämällä vastaan tulee kuilu, jonka yli ei voi hypätä, eivätkä mukana olevat esineet tunnu helpottavan tilannetta yhtään. Eräässä kohdassa Bradin päähän putoaa jatkuvasti kiviä: yksi varmaan pitäisi saada ongelman ratkaisemiseksi. Mutta Brad onkin kykenemätön koppaamaan kiveä! Usean kokeilun jälkeen yhdistelmä "pue purukumi" tuo tuloksen. Brad hieroo purkan päähänsä, johon putoava kivi jämähtää.

Jatko on helppoa. Kivi heitetään suureen kivipaateen, joka putoaa sillaksi. Mutta miten ihmeessä voi keksiä, että täytyy hieroa purukumia päähän saadakseen kiven?!? Sama kaava toistuu jatkuvasti eri ongelmissa ja edelleen vihjeiden puuttumisen vuoksi aina ei ole hajuakaan, minkä tähden joitakin asioita täytyy ylipäätänsä tehdä.


Logiikkaa. Pitkin luolaa lojuu suuria irtokiviä, mutta vain monitori ratkaisee tämän ongelman.

Ulkoinen koreus ei aina riitä

On Cursessa toki hyvääkin. Akvarellimaalaukset on skannattu Amigan ruudulle tasokkaiksi grafiikkakuviksi luomaan mukavan peliympäristön ja lopputulosta on vielä paranneltu jälkikäsittelyllä.

Hahmot ovat sarjakuvamaisia ja animoitu mallikkaasti. Tekstin puutteen vuoksi huumori perustuu animaatioon ja siinä onnistutaankin useammin kuin kerran. Musiikkia ei pelin aikana soi, sen korvaavat runsaat äänitefektit.

Ohjemointiteknisesti Curse on parempi kuin jenkkipelit. Vaikka se onkin seitsemällä levykkeellä, latailu on pidetty mahdollisimman vähäisenä, sillä muistissa on kerralla suuri pala pelialuetta. Seikkailu etenee vaiheittain, joissa on selvitettävä tietyt asiat ennen kuin pääsee etenemään. Näin ollen tarina pysyy suhteellisen hyvin kasassa, eikä hajoa sekavaksi vyyhdiksi, mutta toisaalta siinä ei ole valinnanvapautta.

Kunnon käyttäjäliittymällä ja tekstillä Curse olisi voinutkin olla vakavasti otettava kilpailija amerikkalaispeleille, mutta tällaisenaan se jää kauas tavoitteestaan.

J & P. Piira

Kansainvälistä kuvakieltä.




Core Design
Amiga
Amiga 1 Mt
Ei tue kiintolevyä/lisälevyasemaa
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: H, N
Ääni: Adlib, Soundblaster
Kiintolevy: 8 Mt
Testattu: Amiga

Lumipallojen heittely on vaarallista.

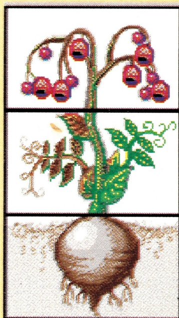

Toteutus
Hyvää grafiikkaa, tasokasta animaatiota ja riittävät äänitefektit, mutta käyttöliittymä on onneton. Logiikassa ollaan täysin hakoteillä.

Kynnys
Ensimmäinen seikkailupeli, jossa ei tarvita lainkaan kielitaitoa. Yhdentyvä Eurooppa, täältä tullaan!

Yhteenveto
Kokeilunhaluisille mukava peli, mutta Guybrushilla ja Indyllä hemmotelluille turhauttava kokemus.

Seikkailupeli

76



Darwinismia parhaimmillaan



Ja viidentenä päivänä Kaarlo Tarvin sanoi: Viliskööt vedet Tappaja-Ahvenia, ja lentäkööt Viskisiepot maan päällä, taivaanvahvuuden alla. Ja Kaarlo teki Aronaskit, kunkin lajinsa mukaan, ja Sikakinnerit, kunkin lajinsa mukaan ja rupiruoho täytti maan. Ja Kaarlo näki, että se oli hyvä. Seitsemäntenä päivänä Kaarlo totesi, että ekosysteemi oli valmis, ja Kaarlo lepäsi.

Kahdeksantena päivänä Pensaslehmät söivät kaiken rupiruohon, ja Viskisiepoilta loppui ruoka. Kaarloa harmitti ja hän poisti Pensaslehmät ravintoketjusta muutamalla hyvin tähdätyllä salamalla sillä seurauksella että Sikakinnerit kuolivat nälkään. Yhdeksäntenä päivänä degeneroituneet Aronaskit tekivät joukkoitsemurhan heittäytymällä valtamereen ja Tappaja-Ahvenet menettivät lisääntymiskykynsä. Ja Kaarlo näki, että oli aika valita New Game.

Life is life

SimLife on simulaatio elämästä, eläinten käyttäytymisestä, ravintoketjuista, ekosysteemeistä ja muusta biologiassa tutuista asioista. SimLife jatkaa edeltäjänsä SimEarthin linjoilla – SimEarthissä oli tehtävänä huolehtia koko planeetan hyvinvoinnista, kun SimLife painottuu elämän muotojen väliseen vuorovaikutukseen (syö tai tule syödyksi).

SimLife ei välttämättä aseta pelaajalle erityisiä tavoitteita. Suuri osa alkuajasta kuluukin luovassa puuhailussa toimintoja kokeillessa. Yhtenä tavoitteena voidaan pitää toimivan ekosysteemin luomista, mikä on yllättävän hauska, vaikkakin hankala tehtävä.

Olipa kerran fraktaaliplaneetta

SimLifessä voi luoda täydellisen maailman ilmastoineen ja vuoristoineen. Maailman kokoja on neljä, joista voi valita sopivan koneen tehon mukaan. Luodun maailman vuoristoja ja vesistöjä, lämpötilaa ja muita ominaisuuksia voi editoida työkalupakissa olevilla työkaluilla.

Manuskan mukaan maailma generoidaan fraktaalisesti, ja sen uskoo tuloksen nähdessään. Fraktaaliset viivat ovat osittain syrjäyttäneet SimEarthissa vallalla olleen blokkigrafiikan, esimerkiksi rantaviiva on huomattavasti tyylikkäämmän näköinen.

Tärkeimmät planeetan parametrit ovat vuoden ja vuorokauden pituus, jotka vaikuttavat siihen, painottuuko simulaatio enemmän eläinten käyttäytymiseen ja oppimismalleihin, vaiko evoluutioon, mutaatioihin ja luonnolliseen valintaan.

Monta opettavaista tehtävää

SimLife on monimutkainen ohjelma, jonka opettelussa vierähtää roimasti aikaa. Alkuun pääsemistä helpottaa kuitenkin Tutorial-toiminto, joka kannattaa ehdottomasti käydä läpi. Tutorial-toiminnolla luodaan oma maailma ja ekosysteemi vaihe vaiheelta, samalla SimLife heittelee ruudulle ohjeita.

Tutorial-skenaarion lisäksi SimLifessä on kuusi skenaariota ja kokeiluskenaario. Skenaariot esittelevät ekosysteemejä vaivaavia ongelmia. Mukana on muun muassa autiomaan muuttaminen metsäksi ja dinosaurusten sukupuutto. Kussakin skenaariossa on mukana opettavainen teema, esimerkiksi liian yksinkertaisen ravintoketjun herkkyys katastrofeille tai kasvipopulaation liian voimakkaan heilahtelun vaikutus kasvissyöjiin.

Kokeiluskenaario on tarkoitettu omien ideoiden toteutukseen ja ekosysteemien kehittelyyn. Ekosysteemin luominen itse luoduista eliölajeista on kiehtovaa näpertelyä. Eläin- ja kasvikannat vaihtelevat todellisen tuntuisesti, esimerkiksi on helppo luoda omaan maailmaan järjestelmä, jossa populaatiot vaihtelevat vaikkapa luonnossa esiintyvän oravat–kävyt-populaatiovaihtelun kaltaisesti.

Ikkunoita ja taas ikkunoita

SimLife on täysin ikkunaperusteinen ohjelmisto, jota on helppo käyttää hiirellä. Ruutuun saa samanaikaisesti koko planeetan kartan, editointi-ikkunan ja vaikka orankipopulaation heilahtelut viimeisimmän kolmen päivän aikana. Editointi-ikkunassa voidaan maastoa ja luomakuntaa muokata työkaluilla, esimerkiksi maastoa "vesittämällä", ja populaatiota voidaan säädellä "salamoilla".

Käyttömukavuutta nostaa huomattavasti lähes jokaisessa ikkunassa ja kontrollipaneelissa oleva help-nappi, jota painamalla saa seikkaperäisen selostuksen kontrollipaneelin vaikuttamista asioista. Lisäksi kontrollipaneelien säätimien vieressä olevaa tekstiä napauttamalla saa selostuksen säätimen vaikutuksesta.

Bonuksena SVGA-moodi

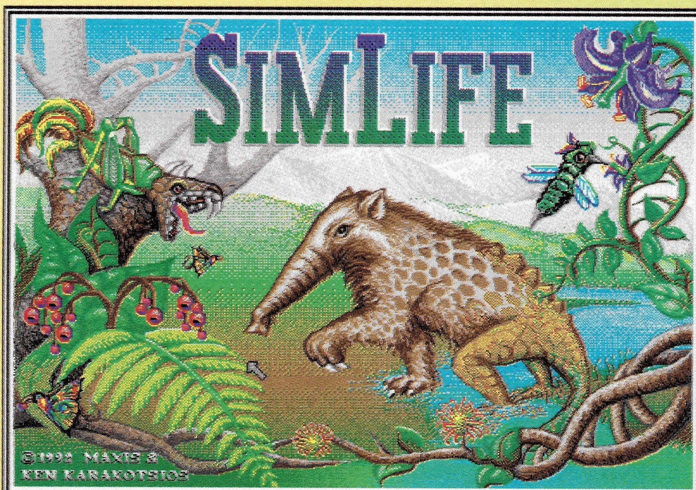
SimLifen graafiset ominaisuudet ovat vähintäänkin tyydyttävät. Mukava piirre on SimEarthia rassannut grafiikan blokkimaisuuden väheneminen. SimLife toimii VGA:n tarkkuusgrafiikkatilassa ja vaihtoehtoisesti – mikäli näyttökortista ja näytöstä löytyy riittävästi ominaisuuksia – Super VGA:n 800x600-tilassa.

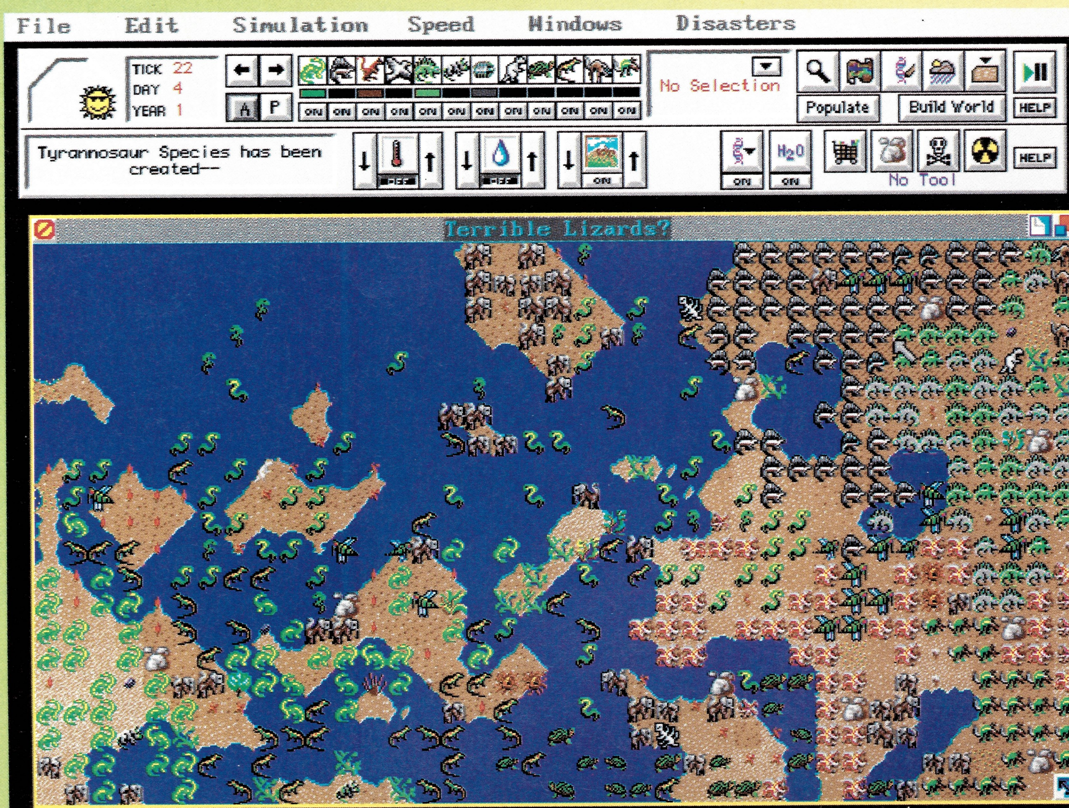
Musiikki on hyvin tavanomaista. Mukana on myös digitoituja ääniä, eläimet voihkivat tai lallattelevat riippuen siitä, onko kyseessä parittelu vai kuolema. Harvan pelin äänet rasittavat niin paljon kuin SimLifen eläinten mölinät, esimerkiksi parikymmenpäisen ankkalauman parittelu on hermoja raastavaa kuultavaa.

Luomakunnan synty

Kasveja ja elämiä voi luoda kahdella tavalla, joista toinen on vanhoista lastenlehdistä ja Pahkasioista tuttu korttisysteemi: yhdellä kortilla valitaan eläimen pää, toisella vartalo ja kolmannella alaosa. Kukin kortti kuvastaa tiettyjä ominaisuuksia, esimerkiksi eläimen pääkortti määrää eläimen älykkyyden ja ruokavalion, ja vastaavasti vartalokortti motoriset kyvyt ja elinympäristön.

Kortit määräävät työstettävänä olevan eläin- tai kasvilajin geenit. Korttien käyttö helpottaa elomuodon määrittelyä, ja soveltuu aloittelijoiden käytettäväksi. Pitemmälle ehtineet





darwinistit voivat peukaloida geenivalikoimaa tarkemmalla tasolla, jolloin elomuoto saadaan määriteltyä yksityiskohtaisemmin.

Kasvien ja eläinten luominen on SimLifen tärkeimpiä ja mielenkiintoisempia tehtäviä. Aloittelijan on helppo luoda kestävä kanta kaikkiruokaisia viidakkopossuja kasvirikkaalle ja kuumalle suoalueelle. Pidemmälle ehtineet biologit saanevat riittävästi haastetta esimerkiksi ottaessaan tehtäväkseen muuttaa ahvenen geenejä niin, että syntyvä ahven viihtyy ja lisääntyy jäisessä napa-alueen vuoristossa.

Tilastokeskus tiedottaa

Sim-sarjasta tutut kuvaajat ovat SimLifessä hyvin tärkeässä asemassa. Viivagrafiikalla voi piirtää ruudulle graafisia esityksiä lähes mistä tahansa elolliseen tai elottomaan liittyvistä asioista. Hauskaa on myös tutkia tilastotietoa eläinten yleisimmistä kuolinsyistä, ravintoketjuja, tai vaikkapa ekosysteemin monimuotoisuutta.

Kuvaajien lisäksi pelaaja voi selata historiatietoja sukupuutoista ja lisääntymisistä aikojen alusta lähtien tai tallentaa kaikki SimLifen tapahtumat tiedostoon myöhempää analysointia varten.

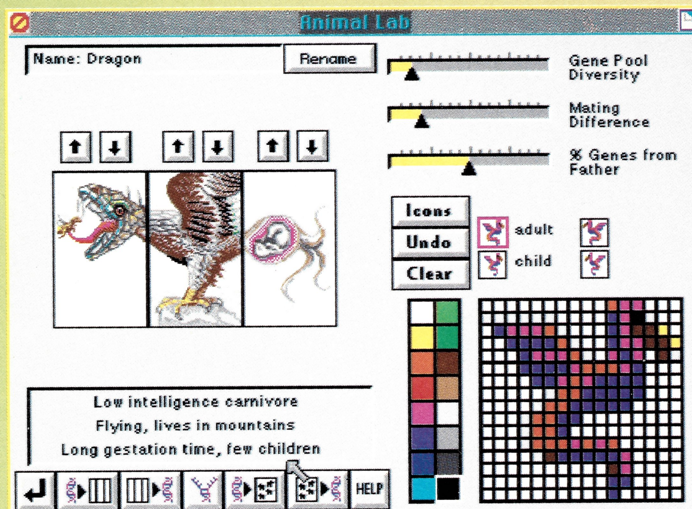
Lisäksi SimLife ilmoittaa erillisessä arviointi-ikkunassa ekoarvosanan, joka kuvaa ekosysteemin tasapainoa, monimuotoisuutta ja herkkyyttä.

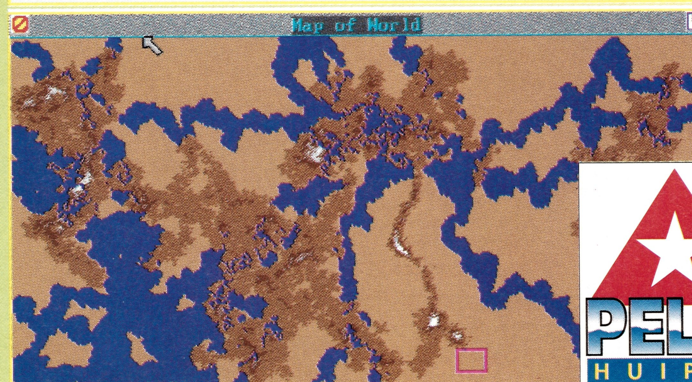
Kiehtovaa

SimLife muistuttaa hämmästyttävän paljon SimEarthia, sekä käyttöliittymältään että ideaaltaan. Yhteistä SimLifelle ja edeltäjälleen on toisinaan esiintyvä jumalaton sekasotku kartalla, sekä hienoinen epätietoisuus siitä, miten esiintuleviin ongelmiin voi vaikuttaa. Vaikkakin SimLifen tarjoamat graafiset ja muut palautteet ovat hyviä, jäävät silti monet systeemin toimintaan vaikuttavat asiat arvoituksiksi. Toivottavasti jo tekeillä oleva SimFarm-maanviljelysimulaatio hoitaa nämä asiat paremmin.

SimLife on kiehtova ohjelma, ja omalla tavallaan ehdoton helmi muun pelitarjonnan seassa. Peliä rasittaa hiukan puutteellinen manuaali, mutta hyvä käyttöliittymä ja joka paikkaan tungetut opastustoiminnot korvaavat ohjekirjan köykäisyyttä. Sen lisäksi, että SimLifen opetusarvo on suuri, jaksaa se säilyttää kiinnostavuutensa. SimLife on laatutavaraa.

TJ Talasmaa





Maxis
PC, Mac
Näyttö: VGA, Super-VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Roland
Laitevaatimukset: 386 ja 2 megaa muistia minimi, suositus 4 megaa
Ohjaus: H (N)
Levytila: 2,5 megatavua
Testattu: 486, SVGA, SB



Toteutus

Parhaita käyttöliittymiä mitä on nähty. Teknisesti onnistunut, bonuksena SVGA-näyttömoodi.

Kynnys

SimLife vaatii hyvää englanninkielen taitoa. Pelin tahti on hyvin rauhallinen, eikä SimLife varmasti jaksa kiinnostaa toimintaa odottavia pelaajia.

Yhteenveto

Hyvä idea hyvin toteutettuna, kärsii kuitenkin ajoittain lievästä sekavuudesta.

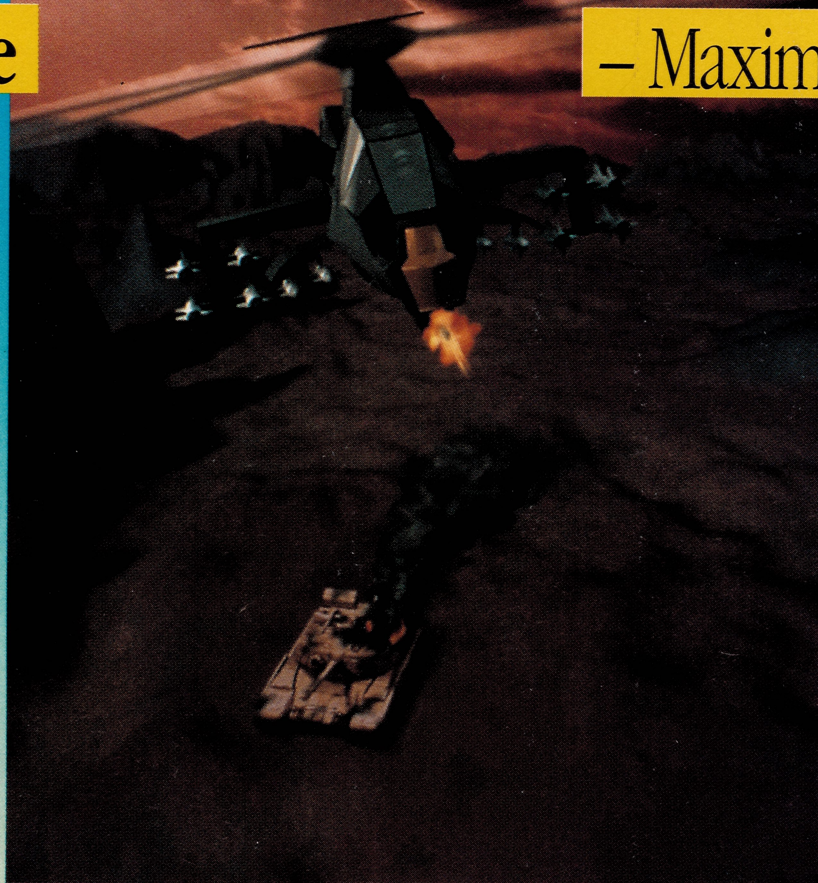
Strategiapeli





Ennennäkemätöntä!

Comanche – Maximum Overkill



Comanche on Yhdysvaltain uusin, vielä suunnittelupöydällä oleva taistelu/tiedusteluhelikopteri. Kahden pilotin ohjaama maata nuoleva Comanche on tarkoitettu pitkälle ulottuviin iskuihin vihollisen selustaan. Huippumodernin tekniikkansa ja stealth-suunnittelunsa ansiosta sillä onkin kaikki avut tällaisiin tehtäviin.

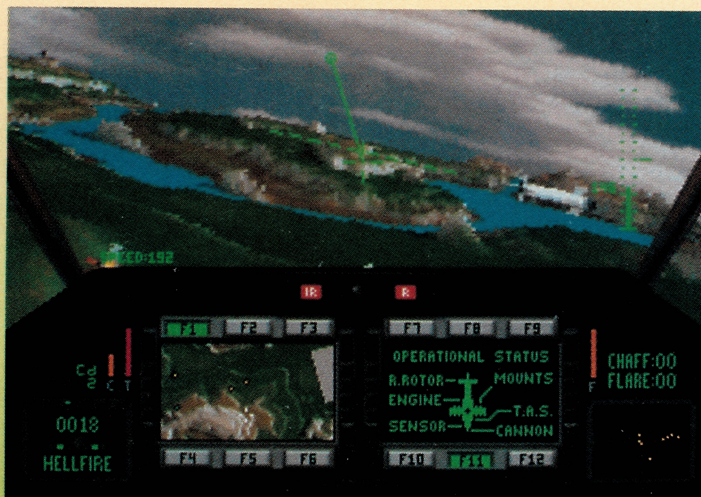
Comanchen varustus on mittava: 20 mm kanuuna sekä 62 rakettia ja 14 Hellfire- tai Stinger-ohjusta. Simulaation Comanchessa on mukavasti aitoa isommat tavaratilat, joten ohjukset ja raketit eivät lopu helpolla kesken. Arsenaalia täydentävät erikseen tilattavat tykistökeskitykset. Tykkitulen pyytämisen jälkeen ei maalialueelle parane mennä lentelemään, sillä 155 millin kranaatti on ainoa taistelukentällä oleva ammus, joka tipauttaa Comanchen kertaosumasta.

●● Novalogicin Comanchea on odotettu pitkään ennalta julkaistun ja erittäin näyttävän demonsa takia. Demon perusteella oli odotettavissa kaikkien aikojen näyttävin lentopeli PC:lle. Comanche lunastaakin demoversion lupaukset grafiikan puolella täysin, tehtäväpuolella jää kuitenkin toivomisen varaa.

Suoraviivaista ammuskelua loistavalla grafiikalla

Comanche on suoraviivainen lento/ammuskelupeli, joka muistuttaa ehkä lähiten Wing Commanderia ilman juonta. Kaikki tarkkojen Falcon 3.00 -tyylisten simulaatioiden asettamat esikuvat on sysätty häpeilemättä nurkkaan, esimerkiksi Comanche kestää useankin törmäyksen vuorenseinämään ilman kummempia vaurioita. Tiukan realismin sijasta Comanche tarjoaa mahtavia lentoelämyksiä, taistelun tuntua ja hyviä ääniä.

Maximum Overkill on ollut pelin suunnittelijoiden periaatteena taisteluosassakin ja manuskan mainostama taistelutunnelma on hyvin mukana. Tyypillisessä taistelutilanteessa ilmassa on koko ajan julmetusti ohjusta ja muuta murkulaa, Comanche kiitää siipimiehen saattelemana 20 metriä maanpinnan yläpuolella jyrkkäreunaisessa kanjonissa kylväen Hellfirejä ja raketteja vihollisen tankkikolonnaan. Tietokone varoittaa toimintahäiriöistä kylmän rauhallisella naisenäänellä, siipimies ja apulentäjä karjuvat varoituksiaan, tykistön tulenjohtaja varoittaa alkavasta tykistökeskityksestä ja joka puolella räjähtelee iloisesti. Comanchen tilaama tykistökeskitys räjäyttää kerralla kolme T-80-tankkia ja metallisateen paineaalto tärisyttää vakaan Comanchenkin lentoa.



Tehtävät ontuvat

Comanche sisältää joukon harjoitustehtäviä, sekä varsinaiset Maximum Overkill -taistelutehtävät, lisälevykkeitäkin on luvassa. Tehtävät eivät ole kovinkaan älykkäästi suunniteltuja, sillä ne ovat melko samankaltaisia ja niitä erottaa toisistaan lähinnä loppupään tehtävissä oleva suurempi vihollisten lukumäärä. Kaikki tehtävät tapahtuvat osapuilleen samoissa maastoissa, joten maaston piirteet oppiikin muutaman kymmenen tehtävän jälkeen helposti ulkoa.

Tehtäväkuvaukset tuntuvat aika älyttömiltä, välillä ollaan Perussa ja välillä Pakistanissa, mutta maaston piirteet pysyvät silti samanlaisina. Jotkut tehtävistä ovat yötehtäviä, jolloin maasto värjäytyy asianmukaisesti hailakan vihreäksi. Vastaavasti jotkut tehtävät suoritetaan punertavassa autiomaassa ja sitä rataa.

Vaikka esimerkiksi Falcon 3.00:sta ja SWOTL:ista tuttu stra-

tegiapelimoodi ei välttämättä sopisi Comanchen ideaan, olisi tehtävät voinut helposti kytkeä toisiinsa Wing Commanderin tapaisella juonella. Nyt Comanche kärsii hiukan tehtävien irrallisuudesta ja päämäärän puuttumisesta. Hiukan paremmalla juonella varustettuna Comanche olisi ollut varma 98:n pisteen peli.

Heko vasemmalla, ennakko 50...

Kaikki tehtävät koostuvat erilaisesta tuhoamisesta. Maassa olevat SA-8 Gecko -ohjusasemat ovat pelin idean mukaisesti oivaa tykinruokaa. Geckot eivät osu kuin aivan harvoin, samoin ne ovat omituisen hitaita ollakseen kaksi kertaa ääntä nopeammin lentäviä ohjuksia. Muuta tykinruokaa ovat T-80-tankkirykelmät ja öljysäiliöt, jotka eivät nekään kummoisempaa vastusta tarjoa. Viis realismista: Comanchella on kerrassaan mukava lennellä ohjusasemien yläpuolella ja tiputella joululahjoja iivanoille.

Vihollisen vastaveto Comanchelle on Ka-50 Werewolf, joka on jonkin verran edellisiä hankalampi parvissa esiintyessään. Kaksipotkuriset Ihmissudet on helppo napsia pois jos vain Stingereitä piisaa, sillä Comanche tuntuu olevan hämmästyttävän kestävä kapistus. Sen lisäksi että runko ja roottori kestää kaikkea mahdollista kolhintaa, tuntuu myös ohjusten vaikutus Comancheen olevan aika minimissään – yleensä Comanche tipahtaa vasta reilun kymmenen täysosuman jälkeen.

Hyvää grafiikkaa ilman turhaa realismia

Hyvä grafiikka on koko pelin näyttävin piirre. Näkymät helikopterin ohjaamosta ovat mahtavan tarkkoja ja standardi sivulle-sivulle-taakse kurkkausnäppäinten lisäksi kojelaudassa näkyy maastokartta. Maastokartta on erittäin tarkka zoomattava ilmakuva Comanchen ympärillä olevasta maastosta varjoineen ja väreineen. Karttaa voi käyttää suoraan hyväksi lentelyssä: "Ahaa, nyt pitkin tätä laaksoa, loiva mutka vasempaan, nopeasti laakson päästä aukenevan järven yli – pikainen nousu kukkulan tasalle, Hellfiret matkaan ja takaisin".





Comanche on suoraviivainen ja epärealistinen ammuskelupeli, mutta älyttömän hyvä sellainen. Jo manuskin alkusivuilla todetaan, että Comanchen suunnittelussa ei ole haluttu tehdä tarkkaa nippelisimulaatiota, vaan on haluttu luoda maailma, jossa Comanchella lentävä pelaaja pystyy hahmottamaan sekä ympäristön ja tilanteen mahdollisimman hyvin. Tässä on onnistuttu loistavasti, mikään muu peli ei tähän mennessä ole pystynyt luomaan näin todentuntuista ja aidolta näyttävää maastoa.

Kovat konevaatimukset

Huonot uutiset menevät taas tällä kertaa sinne konehuoneen puolelle. Comanche vaatii 4 megaa muistia ja mieluiten 486:n toimiakseen. 386 on Comanchen minimivaatimus, ja peliä on turha tunkea 386SX:ään. Pelin vetovoima perustuu näyttävään ja tarkkaan maastografiikkaan.

Comanchen jälkeen kaikki on toisin

Ollaan lentopelien nippelisimu/ammuskelupeli-tasapainotuksesta sitten mitä mieltä hyvänsä, on silti selvää, että Comanche on eräs virstanpylväs lentosimujen sektorilla juuri hyvän grafiikkansa ansiosta. Comanche on puoleensavetävä peli, vaikka vetovoima ei olekaan paras mahdollinen juuri puuttuvan juonen takia. Joka tapauksessa Comanche on ehdottomasti ostamisen arvoinen peli nopean 386:n tai 486:n omistaville lentomiehille.

TJ Talasmaa

Novalogic
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Roland, Adlib
Laitevaatimukset: 386 ja 4 megaa muistia
Ohjaus: J, N
Tukee ThrustMasteria, FlightStickiä, FlightYokea
Levytila: 12 Mt (installointiin, 8 pyyvästi)
Testattu: PC 486, SB

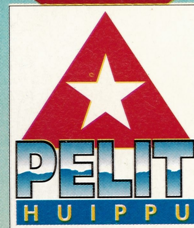
Toteutus
PC:llä ei ole ikinä nähty näin hyvää grafiikkaa. Musiikki on huippulaatua ja digitoidut äänet loistavia.

Kynnys
Lentämisen puolesta helpoimpia lentopelejä mitä on markkinoilla.

Yhteenveto
Mahtava peli, jonka vetovoimaa ja pisteitä verottaa olematon juoni.

Lento/ammuskelupeli

91



Advocatus Diaboli

Minäpä poika väänsin Comanchea 386/25:llä. Turhat detaljit (eli melkein kaikki) joutui vääntämään pois, jotta sellainen lennettävä ruudunpäivitys saatiin aikaan.

Fraktaalimaasto kyllä iski kuin miljoona volttia, mutta muuten Comanche oli aivan liian simppeli. Jopa tykin ammukset kirjaimellisesti matelivat kohti maalia, joten esimerkiksi mihinkään liikkuvaan niillä ei kannata yrittää.

Comanche on liian yksinkertainen ja liian rajoittunut, mutta voi luoja mikä grafiikka! Mitä taas tulee suoraviivaisiin toimintasimuihin, minä jään odottamaan Strike Commanderia.

Nnirvi

75



Pysyttekö kylminä, pojat?

Valtamerestä on vuosien saatossa huuhtoutunut enemmän tai vähemmän onnistuneita lisenssipelejä, jotka paria poikkeusta lukuunottamatta ovat niitä vähemmän onnistuneita. Tähän hilpeään joukkoon kuuluu myös Oceanin uusin toimintahyppely, joka perustuu rapakon takana flopiksi luonnehdittuun Cool World -elokuvaan, jossa eläviä näyttelijöitä on yhdistetty piirroksiin. Elokuvan on ohjannut Sormusten Herrankin runnellut Ralph Bakshi.

Omaperäinen juoni kertoo, kuinka sarjakuvapiirtäjä Jack Deebs tietämättään luo piirroshahmojen, doodlejen, kansoittaman rinnakkaismaailman Cool Worldin. Sinne jouduttuaan Jack törmää piirrosvamppi Holliin, joka halajaa ihan oikeaksi Kim Basingerin näköiseksi naiseksi. Tämä käy vain rakastumalla ehtaan mieheen, ja sopiva uhri on kukas muu kuin Jack. Valitettavasti tämä temppu tuhoaisi kuitenkin sekä oikean että piirretyn maailman.

Joystickin päässä monitorin tuolla puolen ei yllättävästi liikukaan Jack, vaan konstaapeli Harris, jonka on pidettävä yllä tasapainoa oikean ja Cool-maailman välillä. Doodlet kun raahaavat tavaraa oikeasta maailmasta omaansa.



Peli koostuu kahdesta osasta. Ensiksi Harris juoksentelee pitkin Cool Worldin katuja ja ampuu doodleja saadakseen paikallista valuuttaa. Kerättyään tarpeeksi mammonaa Harris suunnistaa yhteen kuudestatoista alatasosta, joita ovat muun muassa erilaiset klubit. Nämä koostuvat niinikään oikeasta maailmasta ja Cool Worldista, joiden välillä liikutaan pyörteiden avulla. Käytännössä riittää, että Harris siirtyy oman maailmansa puolelle, ja nappaa siellä paikalle ilmestyvät doodlet, ennen kuin ne ehtivät siirtyä Cool Worldiin varastettujen tavaroiden kera.

Jos tasapaino maailmojen välillä järkkyy, eli liikaa tavaraa on Cool Worldissa, siirrytään sinne ja yritetään tuhota niin monta doodlea kuin mahdollista. Aseena Harriksella on keskivartalosta ilmestyvien ammusten lisäksi mustekynä, johon hän voi imeä doodleja. Ohhoijjaa.

Cool World on hämmentävä:



tekisi mieli haukkua tekele lyttyyn, mutta pelin huonous on suorastaan masentava. Grafiikka ei ole niin kauheata, se jotenkin vain tuo mieleen vanhat 64-pelit, joissa lo-res-taustoihin oli yhdistetty tarkkuusgrafiikkaa. Harris nykii eteenpäin kuin marionettinukke ja doodlet ovat suttuisia läiskiä. Pelattavuudessa ei olisi vikaa, ellei Cool World olisi niin yksinkertainen, helppo ja vanhahtava. PC-versio on hiilikopio Amigasta, heikompaa musiikkia lukuunottamatta.

Ocean aliarvioi pahemman kerran pelaavan kansan laatuvaatimukset "kyllä kaikki uppoaa" -filosofiallaan. Hyviäkin puolia on. Pakkaus on uusiopahvia ja kansikuva sekä intro ovat ihan kivoja. Kiitos jälkimmäisten, pikkupojat ja irstaat sedät lankeavat Hollin kurveihin. Kyllä Ocean osaa!

J & P. Piira

Ocean
Amiga 500–3000, ST, PC, C64
Amiga 1Mt, tukee lisälevyasemaa
Muuta: A1200-versio tulossa.
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 2,5 megatavua
Testattu: Amiga, PC 386

GAME OVER!



Toteutus
Grafiikka olisi Spectrumin ruudulla lähes erinomaista, kuusnelkussa hyvää, mutta Amigassa...

Kynnys
Kymmenen sekuntia, niin opit pelaamaan, viisi minuuttia lisää, olet masokisti.

Yhteenveto
Kysymys: Miksi tällaisia pelejä enää tehdään? Vastaus: rahan vuoksi.

Toimintaseikkailu

47

LETHAL WEAPON
Aussipojan parempi ase

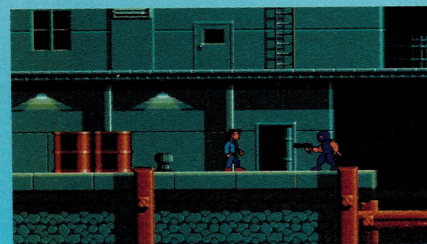
Mikä on elokuvalisenssipelien tarkoitus? On turha ainakaan odottaa, että saisi elokuvaa vastaavaa peliä nimeä lukuunottamatta. Lisenssipeleillä ei ole mitään ylempää ja hienoa tarkoitusta, avainsanana on yksi maailman vanhimmista motiiveista: raha. Toisaalta, vaikka pelillä ei olisi muuta tekemistä esikuvansa kanssa kuin nimi ja kansikuva, se ei haittaa niin kauan kun peli on pelattava. Mutta jos asialla on Ocean, ei se ole yleensä varmaa, eikä sitä varsinkaan odottaisi Tappava ase -väkivaltaleffatrilogian pohjalta tehdyltä toimintahyppelyltä.

Mel Gibsonin ja Danny Gloverin elokuvissa esittämät Riggs ja Murtaugh ovat tunaroineet pahemman kerran ja heidät on siirretty katuhommiin. Rutiinipidätyksen yhteydessä kumppanukset saavat vihiä suuren luokan aseiden salakuljetuksesta. Todistaakseen, että he ovat ainoat miehet, jotka pystyvät saamaan kalan koukkuun, Riggsin ja Murtaughin on selvitettävä neljä ratkaisematonta rikosta. Pelaaja saa valita, ohjaako vikkelää lähitaisteluekspertti Riggsiä vaiko hitaampaa, mutta parempaa ampujaa Murtaughia.

Ratkaisemattomat rikokset ovat puhdasta toimintaa. Vastassa on kokonainen armeija vihollisia, joista yhden miehen on selvitettävä. Tämä yksi mies ei kuitenkaan ole kuka tahansa, vaan erittäin kuolettava yksi mies, kuten pelin pakettikin kertoo. Järeällä automaattipistoolilla varustettu sankari hyppii pitkin joka suuntaan vieriviä laajoja tasoja ja voi jopa pulikoida vedessä. Ammuksia on rajoitettu määrä, mutta lippaita lojuu siellä sun täällä kuten tehokkaampia pyssyjäkin – unohtamatta suurennuslasin muotoisia todistusaineistoja.

Pahat pojat eivät putoa yhdestä osumasta, mutta ei myöskään kumpikaan kuolettavista kytistä. Ohjelmoinnissa on noudatettu brittiläisen pelilogiikan oppaan lukua XVI, joten jepareiden harmiksi tasot ovat täynnä hissejä, kiipeilyköysiä ja sortuvia lattioita.

Pieni, hyvin animoitu Riggssprite jopa näyttää Mel Gibsonilta, vain länkisääret puuttuvat. Danny-hahmo on monitorilla kookkaampi kuin partnerinsa, toisin kuin elokuvamainoksessa, jossa Mel seisookin korokkeella. Aseiden suuliekit ovat kerrankin näyttäviä, ja selkeät, pelkistetyt taustat huolellisesti piirrettyjä. Äänet ovat jykeviä ja taustalla soivat kappaleet sopivat toiminnan lomaan.



Lethal Weapon on loppujen lopuksi melko yksinkertainen peli, eikä sillä ole juurikaan tekemistä leffojen kanssa. Pelissä ei ole räjähtäviä rakennuksia, miinoitettuja WC-istuimia tai hurjia stunt-temppuja alitasoiksi puettuina. Mutta täysin yllätyksellisesti Lethal Weapon osoittautuu erittäin pelattavaksi. Sankarit tottelevat peliohjainta esimerkillisellä uskollisuudella, eivätkä he ihmishahmoina kykene painovoimaa uhmaaviin hyppyihin tai muuhun yliluonnolliseen. Tasot ovat laajoja ja niissä pääsee aina juuri sen verran pidemmälle kuin edellisellä kerralla, että luo "vielä kerran" -fiiliksen.

Osasyy pelin viehätykseen piilee siinä, että se ei edes yritä olla muuta kuin pienimuotoinen toimintapeli. Lethal Weapon on ennen kaikkea poikkeuksellisen onnistuneen pelattavuuden johdosta rentouttava, miellyttävä, nautittava sekä sopivan haastava.

J & P. Piira

Ocean
Amiga 500–3000, ST, PC, C64
Amiga 1 Mt
Muuta: A1200-versio tulossa
Testattu: Amiga

Toteutus
Näyttelijöiden näköiset, hyvin animoidut spritet sekä mukavat taustat hyvillä ääniefekteillä ja musiikilla.

Kynnys
Hetkessä sisäistettävä ohjattavuus ja hyvin tasapainoitettu vaikeusaste.

Yhteenveto
Positiivinen yllätys. Toimiva ja hyvin pelattava elokuvakäännös Oceanilta.

Toimintahyppely

84

SHADOWORLDS

Avaruudessa kukaan ei näe valoasi



Yhteys salaiseen asetutkimuslaitokseen avaruuden reuna-alueilla katkeaa äkillisesti. Neljä kovaa (jopa niin kovaa että he lähtevät paljain käsin) miestä/naista/koiraa kootaan yhteen ja lähetetään selvittämään tapaus ennen kuin väärät tahot saavat vihiä.

Shadoworlds on, kuten nimikin kertoo, Shadowlandsin henkinen jatko. Shadowlands oli hyvä peli, jota haittasivat tietyt suunnitteluoharit, varsinkin kun ne alkoivat korostumistaan korostua mitä lähemmäksi loppua peli eteni. Onkohan Teque nyt käyttänyt järkeään?

No jaa, Shadoworldissa on sentään melkein puolet uutta. Silmiinpistävin on muutos fantasiasta scifiympäristöön: taikuus kuuluu pikkujouluihin, nyt puhuvat aseet.

Käyttäjäliityntää on hiottu: aktiivinen hahmo näkyy keskellä ruudun alareunaa, ja suuremmasta koosta johtuen toiminnot ovat helpommin aktivoitavissa. Toiminnathan valitaan sopivalla ruumiinosalla: pää on katso, kädet ovat ota ja käytä, ja jalat tietysti kävele. Hahmokuvatkaan eivät ole pelialueen päällä häiritsemässä. Kaikki neljä hahmoa toimivat "moniajossa", mutta hyöty on kyseenalainen.

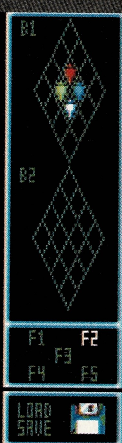
Photoscape on Tequen oma keksintö, ja idea selvinnee kuvista. Tällä kertaa valolähde sijaitsee ryhmän kypärissä, ja sillä voi näppärästi valaista ympäriinsä kuin taskulampulla ikään. Tutumpaa valoa saa soihdun lailla toimivista valopanoksista.

Scifiäkö?

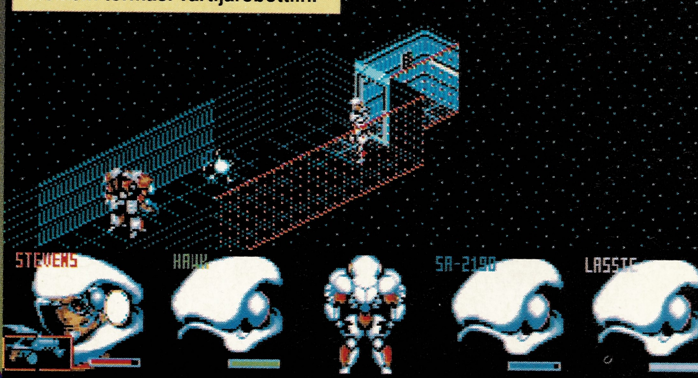
Kun kerran avaruusskenaariossa ollaan, on fantasiapelien kliseet täytynyt konvertoida scifikliseiksi. Pääosin kaikki Shadowlandsista tutut esineet ja ideat ovat mukana uudella graafisella ilmiasulla. Avaimet on tietysti korvattu magneettikorteilla, ruoka ja taikajuomat letkuruokintapusseilla ja vihjeet ovat seinälaattojen asemasta tietokonemonitoreissa.

Merkittävin muutos on aseistus. Lasermiekka on miekka ja pistooli on pistooli, mutta kaksi kättä vaativat raskaat aseet ovat yksinkertaisuudessaan nerokkaita. Ne nimittäin kootaan kahdesta osasta, piipusta ja tukista. Sekä piippu että tukki vaikuttavat aseen tehoon, vaikutukseen ja kantomatkaan. Periä ovat muun muassa sähkö-, laser-, liekki- ja projektiiliversiot, piippuja haulikko-, kanuuna- ja automaattiaseversiot.

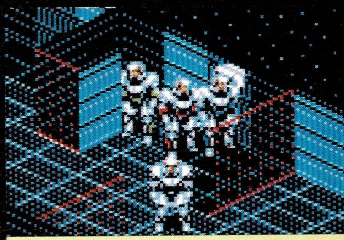
Kun liekkiperään kiinnittää kanuunapiipun, se ampuu voimakkaita tulipalloja harvakseen, mutta kauas. Kun tilalle vaihtaa automaattipiipun, se sylkee tulta kuin liekinheittäjä. Hauskempaa kuin uskoisikaan. Ammukset jopa vealtavat tarpeeksi vikkelään, jotta niillä osuukin jo-



Shadowlandsin veteraanit, yrittäkääpä tunnistaa ryhmän esineet!



Astuessaan hissistä Stevens melkein törmäsi vartijarobottiin.



Huomaa, kuinka esteet muodostavat varjoja.

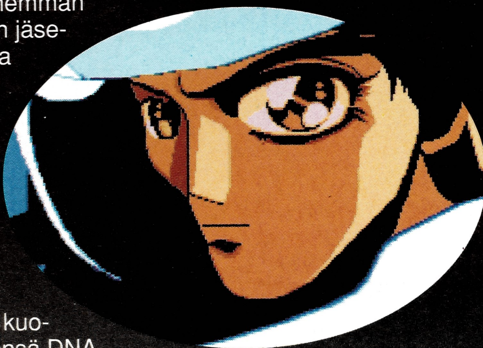


honkin.

Tyhjäksi ammutut aseet saa ladattua siellä täällä erittäin harvakseen sijaitsevissa kertakäyttöisissä latauspisteissä, ja lisää aseita löytyy matkan varrelta.

Idioottibritit iskevät jälleen

Tyypilliseen brittitapaan hirviöt ovat taas pikku ongelma, ne kun tuntuvat kestävän noin kymmenen kertaa enemmän kuritusta kuin ryhmän jäsenet. Siksipä kieroilu ja järjenkäyttö on usein tulivoimaa tärkeämpi. Mutta on se niin väärin, että jos hahmo heittää veivinsä yleensä noin yhdestä osumasta, niin hirviöt senkun porskuttavat.



Kun tai jos hahmo kuolee, jättää hän jälkeensä DNA-kapselin, josta hänet voi kloonata uusiksi regeneraattorissa, joita ei kyllä monta löydy.

Tyypilliseen brittityyliin välillä on taas niin sikamaisia juttuja, että oksat pois. Esimerkkinä hauska teleportterijuttu, jonka toisessa päässä odottaa lauma nopeasti tulittavia hirviöitä. Savetilanteet vinkuivat ja kirosanat soivat. Ja sen jälkeen alkoivat ruoka ja ammuksetkin loppua, ja hirviöt senkun pahenivat. Myös Tequen kuuluisat "näitä ei ihmisjärki selvitä" -ongelmat hyppäsivät mukaan, ja tasolla kuusi pelini katkesi kuin kanan lento kolmeen ihme vipuun. Kun aikaisemmin joka pikku ongelmanpoikanen oli varustettu vihjemonitorilla, sen ainokaisen kerran kun sitä tarvitsi niin ei puhettakaan.

Grafiikka on oikeastaan 'Landsia parempaa, joskin veikkosia on edelleen vaikea erottaa toisistaan. Miehet tuntuisivat tällä kertaa olevan jopa pikkaisen nopeampiakin, joskin tätäkin voisi vielä parantaa. Äänitehosteitä on taas kovin vähän, mutta luojan kiitos SL:n hirveät askeläänet on dumpattu. Ja nyt inhottavat pikkueläimet, silloin harvoin kun niitä näkee, saa nitistettyäkin päin vastoin kuin Shadowlandsin superrotat.

Shadoworlds on kuin aivoja vaativa Space Crusade. Tilaa parannuksille vielä on ja rutkastikin, mutta jos vaikeustaso olisi inhimillisempi, Shadoworlds olisi tosi hyvä peli.

Nnirvi

Krisalis
Amiga
Vaatii 1 Mt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga 1 Mt

Toteutus
Lyhyesti ja ytimekkäästi: toimiva.

Kynnys
Helppo pelata, varsinaiset ongelmat alkavat tasolla viisi.

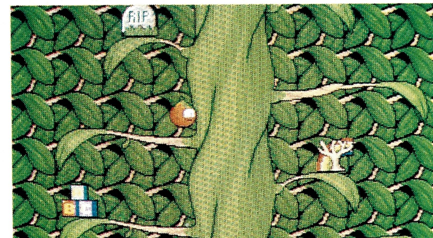
Yhteenveto
Hyvä peli, joka on valitettavasti turhauttavan vaikea.

Roolipeli

82



Bill's Tomato Game
Tomaatti puree



Terry Tomaatin ikioma namupala ja salaattiseuralainen Tracy on joutunut, kuinkas muuten, pahan Ossi Oravan kynsiin. Terryssä on Prinssi Rohkean ainesta ja niinpä hän hyppää oitis Ossin ja Tracyn perään kohti oksaa ylimmäistä. Psygnosiksen pelintekijäilkimykset ovat kuitenkin sijoittaneet köynnöksen oksille kymmenen mysteerimaailmaa, jotka on ratkaistava ennen kuin lopullinen välienselvittely ja tomaattineidon pelastaminen on mahdollista. Kaiken kaikkiaan Terryn urakka koostuu sadasta pähkinästä.

Pelin idea on hyvin yksinkertainen: kentän toisessa reunassa on katapultti, jolta ilmaan singahtamisen jälkeen tomaattiparka on ohjattava tuulettimien ja ponnahduslautojen avulla toisessa reunassa odottavalle liukuhihnalle. Pelaajan on sijoitettava nuo apuvälineet niin, että tehtävä onnistuu. Ongelmana ovat erilaiset esteet ja liikkuvat vempaimet, joiden ohi tomaatti on saatava. Terry ei myöskään kestä kovin suurta pudotusta purskahtamatta pureeksi.

Kyseessä on siis ongelmanratkaisupeli. Useimmat kentät kuitenkin voi käytännössä ratkaista yrityksen ja erehdyksen kautta, vaikkakin tietty idea ratkaisutavaksi on oltava. Aika- ja yritysrajat ovat erittäin löysät ja siinä mielessä täysin turhat. Ja vaikka aika tai tomaatit loppuisivatkin, peliä pääsee jatkamaan heti samasta kohdasta. Jokaiselle sadalle ruudulle on lisäksi oma salasana. Peliä pelataan varsin sujuvasti hiirellä.

Puzzlepeliksi Bill's Tomato Game on siistin näköinen ja mukavan kuuloinen. Pelaaminen on yllättävän rentouttavaa kunhan perusteet oivaltaa. Puutteena on lähinnä puzzlejen samankaltaisuus. Pitkällä junamatkalla kannettavalla koneella pelattuna peli olisi oiva ajantappaja, kotikuvaruudulla sen lumovoima ei ole riittävä. Paketin mukana tulee joka tapauksessa vuoden lisukkeena 12 grammaa Heinzin herkullista ketsuppia. Kuka sanoikaan, ettei alkuperäisen pelin osto enää kannata?

JTurunen

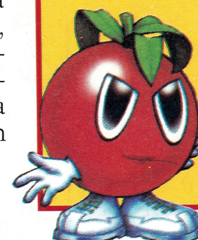
Psygnosis
Amiga 512 kt
Testattu: Amiga

Toteutus
Psygnosis on tunnettu teknisestä osaamisestaan, eikä se petä nytkään. Koko PAL-ruudun hyväksikäyttö olisi ollut järkevää, jotta tilaa puzzleille olisi ollut enemmän.

Kynnys
Kokeilemalla peliin pääsee varsin nopeasti sisälle; samaa kenttää voi käytännössä hinkata niin pitkään, että ratkaisu löytyy.

Yhteenveto
Jos idea innostaa, kipin kapin pelikauppaan.

Puzzlepeli



80

●● Vuonna -42 sekä Japani että Yhdysvallat yrittivät rakentaa tukikohtaa Guadalcanalin strategisesti tärkeälle saarelle, itse asiassa Japani oli jo siinä onnistunutkin. Yhdysvaltain merijalkaväki teki maihinnousun ja perusti Hendersonin lentotukikohdan. Kummankin osapuolen oli pidettävä tukikohtansa varusteissa ja miehissä, ja häirittävä vihollisen saattueita.



Taistelu Savon saarista, johon osallistui taistelulaiva "Kallavesj"

Jytinää ulapalla



Taskforce 1942 on taktisen tason simulaattori eteläisen Tyynenmeren laivastomittelöistä vuonna -42. Aika rajattu alue. Pelaaja voi halutessaan komentaa vaikka vain yhtä laivaa, mikä ei suinkaan ole tarkoitus, tai komentaa yhtä taskforcea ("iskujoukkoa").

Ällistyttävää kyllä, ensimmäistäkään lentotukialusta ei pelissä vilahda, vaikka niiden asema oli erittäin keskeinen Tyynenmeren näyttämöllä. Syy on yksinkertainen: Taskforce on Prosen uuden yhteen linkkautuvan merisotasarjan esikoispeli, ja tukialukset ovat pääosassa sarjan seuraavassa pelissä. Muuten mukana on neljäkymmentä laivaluokkaa aina supertaistelulaivoista a la Yamato rahtilaivoihin.

Eri laajuuksissa

Prosen tapaan peli on jaettu eri laajuisiin konflikteihin.

Historiallisissa taisteluissa simuloidaan muutamaa Guadalcanalin kuuluisinta taistelua. Kaikki historialliset taistelut käydään yöllä, mille on aivan hyvä syy: lentokoneen perhanat torpedo- ja pommilasteineen olisivat muuten sotkemassa reipasta laivanupotusta. Yössä on vain se vika, etteivät vihollisen oikein näy, mutta asian voi korjata ampumalla valoammuksia tai suuntaamalla aluksen valonheittimen vihollisseen. Jälkimmäisen tavan huono puoli on se, että näkyvyys on tällöin kaksipuolista.

Pelaaja voi myös itse rakentaa simuloituja taisteluja, joissa vaikka yksinäinen risteilijä yrittää upottaa Iowa-luokan taistelulaivaa. Laivat on pisteytetty tehon mukaan, jotta pelaajalla olisi jonkinmoinen käsitys osastojen keskinäisistä voimasuhteista. MicroProsen pojat ovat tallentaneet muutaman mielenkiintoisen tilanteen valmiiksi.

Taskforcen isoimpana kokonaisuutena on Guadalcanalin kampanja. Sekä Japanilla että Yhdysvalloilla on tukikohta Guadalcanalilla, ja kun tarpeeksi rahtaa sekä sotilaita että tarvikkeita tukikohtaansa, vastustajan samansuuntaisen toiminnan häiritsemistä unohtamatta, tippuu voitto kuin kypsä omena.

Kampanjamoodi on sinänsä pettymys: se on lyhyt ja suppea, ja sen pelaa noin parissa kolmessa tunnissa, jopa voittoon. Jotain vähän laajempaa olisin odottanut.

Itse mukana

Ne pelaajat, jotka adrenaliini korvista purskuen haluavat toimintaa, voivat hypätä laivan komentosillalle. Sieltä voi laivan suuntaa ja nopeuttaa vaihdella, tutkia vahinkoja ja kuikuilla kiikareista josko toisten purtiloita näkyisi. Ulkonäkymästä voi ihailla oman aluksensa funktionaalista kauneutta ja sen sulavia linjoja.

Ampumaankin pääsee, joskaan ei suoraan. Pelaaja räplää nimittäin suuntauslaitetta, jolla toimitetaan dataa aluksen mekaaniselle ballistiselle tietokoneelle ja jonka tietojen mukaan tykkipatterit ampuvat.

Tykkejä suunnataan pitämällä maali tähtäimen keskellä ja säätelemällä sekä suuntausta että kantomatkaa, kunnes mekaanisen mittarin osoittama tuliratkaisu alkaa näyttää sopivalta. Onneksi omat ammukset saa näkymään oranssina, jolloin ne pystyy erottamaan muiden ammuksista, ja tietää minkä vesipatsaiden mukaan tähtäystä virittää.

Suoraan sanoen koko tähtäysprosessi on sen verran vaativa ja hämärästi manuksassa selitetty, että se kannattaa kyllä jättää tietokoneelle. Etenkin silloin, kun toimitaan kantomatkan äärirajoilla ja yöllä, jolloin vesipatsaita on vaikea erottaa.

Torpedoputkia sen sijaan kannattaa käyttää itse. Tähtäimen avulla torpedo lukitaan maaliin, odotetaan että tuliratkaisu on sopivan korkea ja pistetään matkaan. Sitten rukoillaan, muttei kovinkaan optimistisesti odoteta osumaa. Osuminen on sitä helpompaa mitä lähemmäksi pääsee, mikä koskee tietysti vastustajaakin.

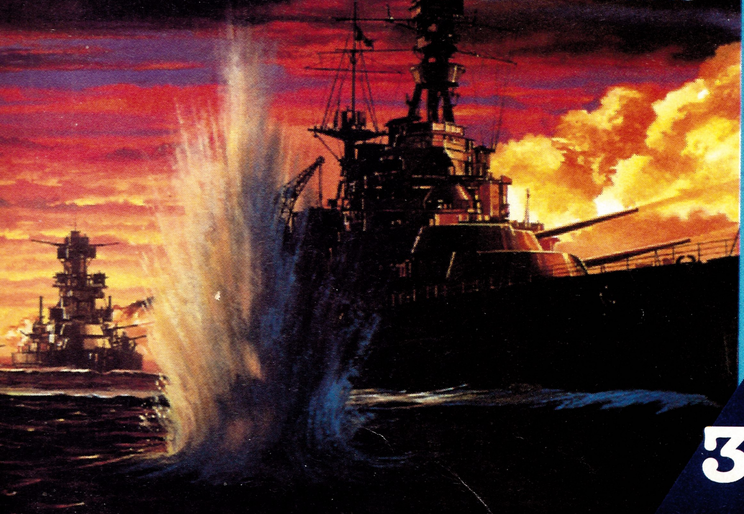
Kun tietokoneen käskee ampua torpedot, se nähtävästi tyhjentää kummankin puolen putket minne sattuu jättäen esimerkiksi tähtäyksen väliin.

Taisteluasemista voi laivaa ohjata, mutta tarkkoja nopeuksia ja suuntia ei voi antaa. Ohjaus esimerkiksi toimii periaatteella "peräsin vasemmalle, (ei kun paapuuriin!)". Koska ruudussa ei näy senhetkistä suuntaa ja nopeutta, olisin arvostanut enemmän uuden tarkan suunnan ja nopeuden syöttämistä.

Varsinainen kaipailtu ominaisuus on hyppy suoraan aluksesta toiseen kulkematta karttaruudun kautta.

Oikea työmaa

Osastojen koordinointi on voi-





Amerikkalainen torpedomiehistö ilahtuu nähdessään maalit näinkin kirkkaasti valaistuna.

Ammu-ne-itse-miehen asemapaikat.

Japanilaisen hävittäjän tykkiensuuntaaja upottamassa gaijinien kauppalaivaa.



ton kannalta huomattavasti tärkeämpää kuin tykkien kanssa näpräily, joten pääasiassa pelaaja tuijottaa karttaruutua. Laivoja voi komentaa joko isona taskforce-klönttinä, zoomata ensin task group -tasolle, sitten muutaman laivan divisioonatasolle ja vielä yksittäisen laivan komenteluun asti.

Komentaminen on yksinkertaista: osastoa klikkaamalla näkyviin pomppaa komentomenu. Klikkailua jatkamalla zoomataan komentotasoa alaspäin ja valitaan haluttu toimenpide. Tätäkään ei välttämättä tarvitse tehdä: laivat voi jättää tietokonekapteenien huomaan, joskaan voitosta ei tarvitse tällöin hirveästi haaveilla.

Kommunikoinnin tarpeesta puhutaan, vaan perille se ei tunnu menevän. Olisin todella arvostanut kuittausta, esimerkiksi kun tilaan torpedoiskun japanilaiseen raskaaseen risteilijään, olisi ollut kiva kun kapteeni olisi kuitannut "Aloitan torpedohyökkäyksen".

Laivoja komentavat ilmiselvät suomalaiskapteenit. Vaikka mitä tapahtuisi, ei tieto kulje, edes siinä tapauksessa, että kippo alkaa matkansa kohti Ahdin valtakunnan alimpia tasoja. Ei ole erikoisen hauskaa alkaa tutkia tilannetta vain todetakseen, että suurin osa laivoista on seulana tai uppoamassa.

Positiivisesti ajatellen Prose on kuitenkin saanut laivojen hallinnan hyvin yksinkertaiseksi, mutta tarpeeksi monipuoliseksi.

Hyvin tehty

Teknisesti Taskforce on pätevää työtä: bittikartat vaihtelevat hyvistä erinomaisiin ja vektorigrafiikassa yksityiskohtaisinen laivoineen, vesipatsaineen ja vanavesineen ei valittamisen aihetta löydy. Silloin harvoin kun sitä ehtii ihailemaan.

Itse asiassa näyttävyyteen on panostettu sen verran paljon, että pelaamisen sujuvuus alkaa jo kärsiä, sillä asemasta toiseen siirtyminen kestää iäisyyden.

Äänet ovat MicroProsen pelikisi poikkeuksellisen hyviä, mikä tarkoittaa normaaliskaalalla tyypillisiä AdLib-efektejä.

Yleensä ottaen Taskforce 1942 on totuttua MicroProse-laatua, ja ottaen huomioon aihetyypin rajoitukset, on tehtävässä onnistuttu hyvin. Minulla ei ole mitään vaikeutta hukata nuoruuttani laivatykkien jyskeessä.

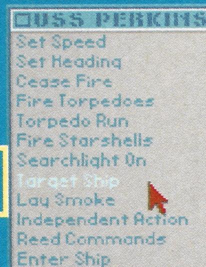
Täytyy todeta näin niin kuin huipputarkkana analyysinä, että jokin Taskforcessa kuitenkin tökkii. Se yrittää tarjota jokaiselle jotain, muttei oikeastaan tarpeeksi kenellekään. SSI:n Great Naval Battles, vähemmän toiminnallisesta ulkoasustaan ja pikku outouksistaan huolimatta, onnistui paremmin. Mutta saapa nähdä miten seuraava osa vaikuttaa tilanteeseen.

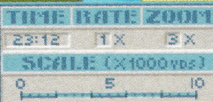
Nnirvi

MicroProse
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 10 Mt
Muuta: DOS 5.00, 2 Mt EMS, 386 vaaditaan
Testattu: 386/VGA/SB

Yön valaisevat ammukset ja palavat laivat.

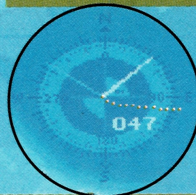
Japanilainen osasto.





Amerikkalaisia pinteessä.

Karttanäyttö, jossa suurin osa päätöksistä tehdään.



Suunnan vaihtio sujuu näppärästi.

Iowa-luokan taistelulaiva.

Toteutus
Teknisesti erittäin hiottu ja näyttävä, äänet pikkaisen vaisuja.

Kynnys
Selkeä valikko-ohjaus, manuaalin lukeminen pakollista.

Yhteenveto
Kelpo simulaattori kaikenkaikkiaan.

Laivastosimulaattori

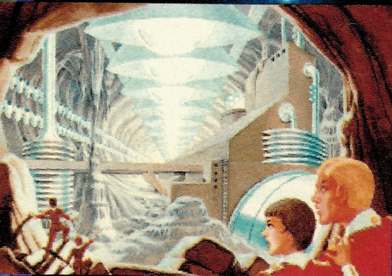
85

Star Control II

Vapaus tai kuolema!



●● Star Control oli ja on edelleenkin yksi PC:n parhaita räiskintäpelejä. Sen seikkailulla ja muilla aineksilla tehostettu jatko kohoaakin PC:n ehkä parhaaksi avaruuspeliksi.



Kolmekymmentä vuotta sitten puhkesi sota Ur-Quaanien orjaimperiumin ja Vapaiden tähtien liiton välille. Kun taistelu oli kestänyt kymmenkunta vuotta, alkoi olla selvää, että Ur-Quaanien puoli voittaa hitaasti mutta varmasti.

Samoihin aikoihin salainen tutkimusretkikunta löytää Velan tähdistöstä toimivan Precursorien tehtaan. Precursorit ovat jo aikoja sitten hävinnyt rotu, joka asutti galaksia kymmeniä tuhansia vuosia sitten. Tehtaan avulla saatiin rakennettua yhden Precursor-aluksen runko, ennen kuin raaka-aineet loppuivat.

Alus lähti kohti Maata lisää raaka-aineita hakemaan, sillä muutama tällainen alus lisää ja Ur-Quaanit olisivat helisemässä. Mutta kun alus saapuu Maan kiertoradalle, se löytää planeetan ympäriltä punaisen orjakilven: Ur-Quaanit ovat voittaneet sodan ja orjuuttaneet ihmiset!

... to seek out new life forms and civilizations ...

Maan johtaman Vapaiden tähtien liiton hajottua sen jäsenet joko liittyivät Ur-Quaanien orjaimperiumin sotureiksi tai alistuivat orjuuteen planeetallaan. Precursor-aluksen kapteenin (sinun) on löydettävä nämä muut rodut ja onnistuttava rakentamaan uusi Vapaiden tähtien liitto entisen raunioille. muun muassa.

Ensimmäiseksi on suostuteltava puolelleen Maata kiertävä avaruusasema, joka toimii uuden liiton päämajana. Avaruusaseman komentaja on myös hyvä tietolähde ja aseman tiedemiehet tutkivat erittäin suurella mielenkiinnolla pelaajan löytämät precursorien artifaktit. Tämän jälkeen alkaa mineraalien metsästys, jotta ruikusta Precursor-aluksentyngästä saataisiin kehitettyä A-luokan megatappaja.

Kaivuutyötä

Mineraaleja kerätään planeettojen pinnalta lentämällä niiden yli laskeutumisaluksella. Mineraalivarat luodataan ensin kiertoradalta, ja samalla tutkitaan löytyykö pinnalta outoja energialähteitä tai alkukantaista elämää. Homma ei ole mitenkään riskitöntä, siitä pitävät huolen myrskyt, maanjäristykset, vihamieliset oliot ja muut hauskat pikku yllärit.

Mineraaleilla voi varustaa alustaan Maan avaruusasemalla ja biodatan myydä eräälle kauppiasrodulle uutta teknologiaa ja hyödyllisiä tietoja vastaan.

Avaruusasema Maa

Avaruusasemalla voi myös rakentaa Precursorin tueksi kahdentoista aluksen taistelulaivastoa. Aluksi valittavissa on vain Maan oma Earthling Cruiser, mutta kun onnistuu saamaan lisää liittolaisia, kasvaa valinnanvarakin. Lisäksi muutamat rodut antavat liittoutumislahjaksi heti miten pari alusta.

Star Controllia tuntemattomille kerrottakoon, että rotujen alukset eroavat toisistaan kuin yö ja päivä. Niin nopeus, kiihtyvyys, tulinopeus kuin kääntyvyyskin vaihtelevat, samoin miehistö, joka toimii osumapisteinä. Hyvin vaikuttava ominaisuus on aseistus, jota on joka lähtöön aina antimateriaruiskusta maaliinhakeutuviin ydinohjuksiin. Lisäksi jokaisella aluksella on mielenkiintoinen lähipuolustusjärjestelmä tai muu erikoisominaisuus (verholaite, tele-

Halleluja!

Pkunkin erikoisominaisuus: jälleensyntymä.

Bingo! Skannaus paljastaa planeetan olevan täynnä jalometalleja.



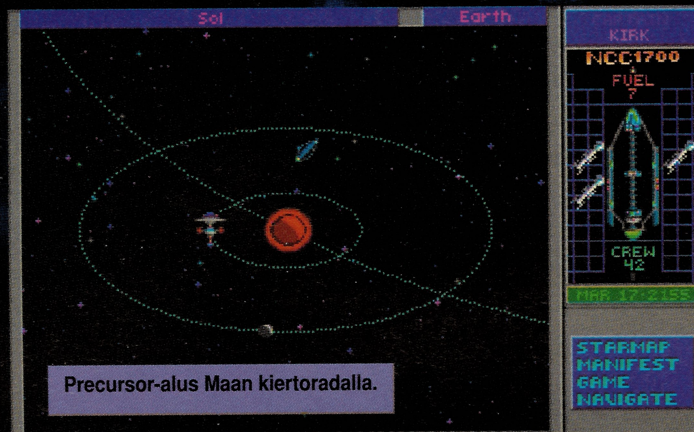




Avaruusasemalla voi emäalusta varustaa ja tankata, sekä rakennuttaa uusia saattoaluksia.

siirrin, suojakenttä, vetosäde tai joku muu yli 20 erilaisesta).

Pelin mukana tulee bonuksena SuperMelee-peli, joka on käytännössä Star Control 1 ilman strategiaosuutta. Sen avulla voi avaruustaistelua harjoitella vapaavalintaisilla itsetehdyillä taisteluryhmillä käyttäen kaikkia 25:ttä alustyyppiä. Huima elämys varsinkin kaksinpelinä.



Precursor-alus Maan kiertoradalla.

Syö phaseriani, kurja alienmömmö!

Star Controllin avaruus koostuu sadoista tähdistä, joita kutakin kiertää muutama planeetta. Pääsääntöisesti planeetat ovat vailla järjellistä elämää, mutta poikkeuksia löytyy. Avaruudessa elää parikymmentä rotua, jotkut ystävällisiä, jotkut vähemmän.

Kommunikointi vieraiden rotujen kanssa on tietysti päätarkoitus, mutta jos vastaan tuleva vieras elämänmuoto haluaa välttämättä koetella voimiaan, ei ole muuta vaihtoehtoa kuin siirtyä taisteluareenalle katsomaan kumman alus olikaan parempi.

Precursor-aluksen taistelulaivastosta valitaan alus, joka käy taistoon ja jos tämä kuolee, otetaan plakkarista toinen. Itse hakkasin viritetyllä Precursorilla kenet hyvänsä. (Minä en –kapt. Nirvi)

Tappelu hoituu täysin ensimmäisen Star Controllin mukaan: kaksiulotteisessa avaruudessa kaksi avaruusalusta ottaa yhteen lennellen villisti ympäriinsä. Aluksia ohjataan Asteroids-tyylisesti kääntymällä myötä- tai vastapäivään ja antamalla kaasua - minkäänlaista pakkia ei ole, eli mikäli suuntaa halutaan vaihtaa, on käännyttävä ja kaasutettava. Ohjausta täytyy hieman opetella, mutta pian se jo imeytyy ydinjatkeeseen. Alukset voi pistää tietokoneohjaukseenkin, joskin sen taktiikantaju joskus heittää.

Jotta taistelu ei olisi liian helppo, on mukana luonnonvoimia. Avaruudessa lentelee tietysti meteoriittejä, jotka muuttavat aluksen suuntaa jännästi osuessaan. Varsinaisen vaaran muodostaa kuitenkin taisteluareenan keskellä jököttävä planeetta, johon törmääminen on melkoisen tappavaa ja joka kaiken muun hyvän lisäksi vetää aluksia puoleensa. Hitaammat alukset hyötyvät linkomanööveristä (eli otetaan planeetan vetovoimakentästä vauhtia).

Taistelu päättyy, kun jomman kumman aluksen miehistö on täysin kuollut. Mikäli hävinneellä on vielä puolellaan aluksia taistelulaivastossaan, otetaan sieltä uusi ja jatketaan tappelua. Mutta kun Precursor-alus tuhoutuu game on over.

Engage!

Star Control 2 on äärettömän lumovoimainen peli, joka itse asiassa noudattaa suoraan Star Trekin alkutekstiä. Seikkailua, tutkimusta, kymmeniä juonenpätkiä, taistelua, uusia sivilisaatioita, huumoria ja ennen kaikkea vapauden tunne. Ihan oikeasti jää sellainen fiilis kuin itse olisi vastuussa eikä vain yritä selvitä ohjelmoijan kieroilusta. Pelin alku saattaa olla pikkaisen kankea, mutta mitä enemmän peliin pääsee sisälle sen vakavammaksi mania kasvaa.

SC2 on yksi tämän vuoden parhaimpia pelejä, jonka parissa tulee vietettyä kymmeniä, ellei satoja pelitunteja. Suosittelen lämpimästi jokaiselle. (Niin teen minäkin, joskin en ihan 96 pisteen edestä –kpt. Nirvi)

Ossi Mäntylahti

Accolade
PC
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, ASC Media Master, Covox Sound Master II, Covox Speech Thing, Sound Blaster (pro), Disney Sound Source, Gravis Ultrasound, Microsoft Sound Board, Pro Audio Spectrum, Thunderboard, Parallel Sound Devices
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 9,3 Mt
Testattu: 486, VGA, SB

Toteutus
Komeaa musiikkia, upeat äänifektit. Graafinen toteutus on moitteetonta.

Kynnys
Englantia tarvitaan, jotta juonessa pysyy kiinni. Aluksi helppo, mutta vaikeutuu hiljalleen. Aikaraja näyttää olevan karu tosiasia.

Yhteenveto
Ehkäpä paras avaruusseikkailu ikuisuuksiin. Ja erillinen SuperMelee olisi huippupeli yksinäänkin.

Avaruusseikkailu





96







Kuningas on kuollut, kauan eläköön kuningas!



●● Bretagnen valtakunnassa ei ole kaikki hyvin. Vanhan kuningas Charlesin kuoltua tämän serkuille ja jälkeläisille tulee kiistaa siitä, kuka olisi paras seuraavaksi hallitsijaksi. Seurauksena on verinen sisällissota viiden kuningaskandidaatin yrittäessä haalia itselleen kruunua.

Castles kakkosessa on ykkösen linnanrakenteluun yhdistetty alueiden valtausta ja kunnon päämäärä, eli kruunu omille kutreille. Mutta se ei suju ilman rahaa ja kähmäilyä.

Bretagne jakaantuu kahteenkymmeneen provinssiin, joista jokainen tuottaa jotain neljästä raaka-aineesta (kulta, puu, rauta tai ruoka). Näitä raaka-aineita tarvitaan eri toimintoihin, kuten tietysti linnojen rakentamiseen ja armeijan ylläpitämiseen, mutta myös kansan tyytyväisenä pitämiseen. Myöskään sellaiset pikku jäynät kuten sabotöörit, vakoojat ja diplomaatit eivät ole ilmaisia.

Tehtävät jakaantuvat hallinnollisiin, poliittisiin ja sotilaallisiin ja ne toteutetaan sitä nopeammin, mitä enemmän niille allokoidaan suorituspisteitä. Peli etenee reaaliajassa, mutta toisaalta sillä vauhdilla, että tyypillinen pelituokio sujuu hiiri toisessa kädessä ja uusin Pelit toisessa. Lehteä lukiessa voi sivusilmällä vilkuilla pelin valikkoja ja katsoa, olisiko jotain tapahtunut.

Kotini on linnani

Kun kerran pelin nimi on Castles, kuuluu asiaan tietysti linnojen rakentaminen. Castles II ei enää rajoitu Castlesin tapaan vain yhden linnan kimpussa tuhertamiseen, vaan jokaiseen provinssiin voi suunnitella ja rakentaa oman linnansa. Linnan vahvuus kuvataan pisteinä. 50 pisteen linna tuplaa provinssin tuoton ja 100 pistettä ehkäisee kapinat. Lisäksi linna periaatteessa vaikeuttaa provinssin valtausta.



Linna suunnitellaan torneista, muurinpätkistä, portista ja lipusta. Tosin lopullisessa kokoonpanossa on aina pidettävä huolta siitä, että yhtäkään ovetonta kammiota ei jää linnan muurien sisään ja että omalle lipulle löytyy tie. Erittäin käyttäjäystävällisesti edellisten linnojen designin voi kopioida suoraan uuden linnan pohjaksi.

Rakentamista ei enää täydy ykkösosan tyyliin vahdata kyllästymiseen saakka, eikä se ole edes mahdollista. Aika ei suunnitteluruudussa kulu lainkaan ja ainoa 3D-keino linnan muodostumisen seuraamiseen on odotella pääpeliruudussa aikansa ja käydä silloin tällöin vilkaisemassa miltä linna näyttää.

Kilin kolin

Alkuperäisen Castlesin taistelussa ei ollut kehumista. Kakkosessa taistelua on kyllä parannettu, muttei tarpeeksi. Jo niinkin alkeellinen asia kuin joukkojen sijoittaminen ympäri valtakuntaa puuttuu kokonaan, sillä armeija on aina yhtenä klönttinä. Otettaessa yhteen hyökkäävän vastapelurin joukkojen kanssa käyttävät molemmat osapuolet siis koko armeijaansa, vaikka samaan aikaan valmisteltaisiin hyökkäystä muualle. Tässä ei suoraan sanoen ole mitään järkeä. Olisin itse todella kaivannut strategisempaa otetta, jossa joukkojen jakaminen ympäri valtakuntaa olisi näytellyt tärkeää osaa.

Linnat tuovat taisteluun omaa hohtoa, vaikka pääasiallisesti kivimuurit ovatkin lähinnä karuja vitsejä. 250 pisteen linna ei juuri hidasta vihollisen määrätietoista marssimista kohti keskustan lippua, eikä muureilla edes ole niitä söpöjä pikkumiehiä, jotka kaatavat kuumaa öljyä vihollisten päälle (mielitemppuni alkuperäisessä Castlesissa).

Omaa poppoota ei levitellä pitkin taistelualuetta, joten taktisiin päätöksiin kuuluu lähinnä millaiseen maastoon joukot asetetaan. Ritarit eivät oikein toimi suossa, sen sijaan jousimiehet





metsässä ovat hyvin suojattuja, kuten Robin Hood varmasti vahvistaisi. Linnan kimppuun käyvää armeijaa voi varustaa sotakoneilla (ballista, katapultti ja piiritystorni), joita voi käyttää muurien hajottamiseen vihollisen linnoja vallattaessa. Ja jälleen kerran ylivoima ratkaisee taistelun kulun.

Pisteillä kuninkaaksi

Pelin lopullinen tavoite on tietysti tulla kuninkaaksi, mutta siihen tarvitaan paavin apua. Pelaajan kerättyä 7000 pistettä voi tämä pyytää Hänen Korkeudeltaan kuninkaaksi julistamista, mutta paavin apu tietysti vaatii rahan liikuttamista ja pienoista nuoleskelemista.

Kun kuningaskandidaatti on saanut väliaikaisen potan päähänsä alkaakin helvetinmoinen hässäkkä: jokaikinen "vanha kaveri" on mielestään parempi kuningas ja neljän-viiden kuukauden koeajan jälkeen maata peittää veri. Jos tästä ryminästä selviää, game on over kunniakkaasti.

Kannattiko odotus?

Castles kakkonen on monipuolisuutensa vuoksi ykköstä huimasti parempi, mutta myös vaikea peli. Jo vaikeustasolla easy joutuu todella kamppailemaan. Hyvin helposti pelissä tulee eteen tilanne, jossa eri hallitsijoiden väliset voimasuhteet ovat lähes samat. Sitten nämä saavatkin loistoidean ja käyvät joukolla pelaajan kimppuun, joka yrittää samalla pitää kasassa kapinoivaa valtakuntaansa, eikä tilannetta pätkääkään paranna se, että hävittyjen taisteluiden seurauksena laskee ihmisten onnellisuus, joka tietää lisää kapinoita. Pelin kunniallinen läpäiseminen vaatii strategiaturboahtimen korvien väliin.

Tämä vaikeus juuri tuhoaakin Castles II:n viehätystä. Jos joku näppärä koodinvääntäjä viitsisi tehdä cheatin, jolla raaka-aineita on 99 kappaletta jatkuvasti, pelaamisesta nauttisi, nyt pelailu hoituu hampaat irvessä. (Voi näitä nykyajan laiskoja lapsosia... toim.huom)

Ossi Mäntylahti

Interplay/Electronic Arts
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: (N), H
Kiintolevy: Animaation kanssa 11 Mt, ilman 4,5 Mt
Testattu: 486, VGA, SB

Toteutus
Strategiapeliksi varsin kelvollista. Välianimaatiot ovat nättejä ja hyvin kineettisiä.

Kynnys
Helppo oppia, erittäin vaikea pärjätä.

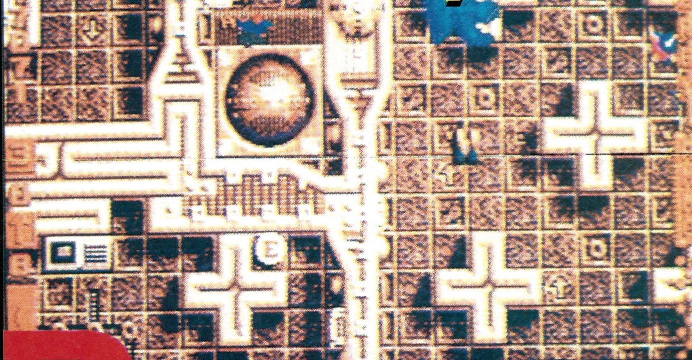
Yhteenveto
Turhauttavan vaikea, suppea ja rajoittunut strategiapeli. Vaatii vähintään viikon yhtämittaista pelaamista, ennen kuin voi edes alkaa haaveilla kruunusta. Jos silti kärsivällisyyttä riittää, riittää imuakin.

Strategiapeli

81

CYTRON

Viisi vuotta myöhässä



Psygnosiksen ohjelmatarjonta on läpi yhtiön historian ailahdellut laidasta laitaan. Siitä huolimatta on mainoksia näkynyt vähintään kaksi vuotta ennen pelien ilmestymistä, olivatpa pelit kuinka huonoja tahansa. Mutta viime aikoina on Psygnosiksen ote lipsunut: emme muista nähneemme yhtään mainosta Cytronista.

Peli on saanut nimensä kokeellisesta turvallisuusrobotista, jolle annetaan tilaisuus osoittaa kykynsä, kun maanalaisten kaivosten robotit sekoavat ja alkavat teurastaa tiedemiehiä. Jippona tässä linnunsilmistä kuvatussa suuntaan vierivässä räiskintäpelissä on se, että robotteja onkin itse asiassa kaksi. Cyt ja Ron seikkäilevat sokkeloisissa kaivoksissa pääasiassa yhteen liitettyinä, mutta erillisinä ne pystyvät kulkemaan kapeilla käytävillä, joihin Cytron ei mahdu. Kummallakin pikkurobolla on omat aseensa, mutta yhdistelmä pystyy käyttämään mitä aseita tahansa. No jopas oli omaperäistä.

Toinen "erikoisuus" on kyky lukittautua tietokonepäätteisiin, joiden avulla voidaan vaihtaa aseistusta, täydentää robottien energiaa varapattereista sekä tutkia kaivosten eri tasoja. Jälkimmäiseen kuuluu muun muassa valojen sammuttaminen, jotta tiedemiehen pelastaminen välttyisi ylimääräisiltä robottisilmiltä.

Jos Cytron olisi julkaistu viitisen vuotta sitten, olisi se saattanut löytää oman ostajakuntansa. Nykyään se herättää lähinnä sääliä: yksinkertainen pikku peli eksynyt vuoteen -93. Graafisesti Cytron on vanhahtava, mutta riittävä, joskaan kaivoksilla ei vallitse klaustrofobista tunnelmaa, jonka soisi olevan. Pelattavuus on sinänsä kohdallaan, mutta räiskintäpelittä vaaditaan enemmän mitä Cytron tarjoaa. Voi Psygnosista. Nähtävästi mikä tahansa peli läpäisee heidän laadunvalvontansa.

J & P. Piira

Psygnosis
Amiga 512 kt
Tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga

Toteutus
Vaatimaton grafiikka ajaa asiansa välttävästi. Lyhyessä introssa on melko tasokasta ray-tracing-animaatiota.

Kynnys
Jos tiedät, mikä on joystick ja paikallistat välilyöntinäppäimen, osaat pelata Cytronia.

Yhteenveto
Vanhanaikainen ammuskelupeli.

Räiskintä/sokkelopeli

52

WAXWORKS

Vaha saa palkkansa

Sankarin seikkaillessa kotitalon alaisissa luolissa kaksoisveljensä Alexin kanssa jälkimmäinen häviää eikä löydy enää koskaan. "Onneksi oli varmuuskopio", huokasivat kaksospoikien vanhemmat.

Pitkän tarinan lyhentämiseksi okkultismiin taipuvainen Boris-setä kertoo, että sankarin suku on kotoisin Transsilvaniasta (Vlad Draculan sukua ollaan), missä 600 vuotta sitten noita Ixona langetti sen niskaan kirouksen: aina kun syntyy kaksoset tulee toisesta äärettömän paha (eli siis Alex on paha). Boris lisää peräkaneetiksi, että ratkaisu alkaa häämöttää. Pow! Boris kuolee, haudataan mutta "joku" vie ruumiin. Jälkeenjäänyt kirje kertoo sankarille Alexin elävän ja tiedustelumatka talon alle todistaa saman. Avain kirouksen ja Alexin poistamiseen löytyy Boriksen vahamuseosta, jonka dioraamoista voi matkustaa menneisyyteen. Ja näin vähän turhia mutkia oikomalla yksi jännä taustatarina taas kompressoitui.

Ei yksin Alex ole elossa, myös Elviroiden lähdekoodi voi hyvin ja nousee taas uudella nimellä. Vaikka Elvira I olikin aikoinaan piristävä, niin sama peli kolmatta kertaa ilman sen suurempia korjauksia osoittaa hengen köyhyyttä. Waxworks jatkaa Horrorsoftin köyhän miehen Beholder-kloonilinjaa, jonka varsinaisena myyntiargumenttina on jälleen verinen ja suolenpätkäinen grafiikka.

Pelissä liikutaan kolmiulotteisessa ympäristössä tavaroita keräten, hirviöiden kanssa tapellen ja ongelmia ratkoen hiirivetoisen käyttöliittymän tukemana. Pelaaja voi valita, hyppääkö pelastamaan egyptiläistä prinsessaa elävänä hautaukselta, tyhjentämään kaivoa mutanteista tai hautausmaata elävistä kuolleista, vaiko selvittämään Viiltäjä-Jackin tapausta. Onko skenaarioilla joku järjestys ja voiko niistä esimerkiksi kantaa vaikka aseita avuksi toiseen, en tiedä, sillä myöhemmin ilmenevistä syissä johtuen en päässyt ensimmäistäkään skenaariota läpi.

Suurin muutos Elviroihin on keskitetty osumapisteytys. Ennen sankarin ruumiinosilla oli omat osumapisteensä, ja nollaan tipahtaminen tiesi kuolemaa. Nyt on sentään normaalin roolipelin tapaan yksi osumapisteluku. Boris-vainaaseen saa yhteyden maagisen kristallipallon kautta, mikäli katsoo tarvitsevansa apua, esimerkiksi vihjeitä tai parantamista.

Hetki aivan liian monotonisten käytävien komppaamista, esineiden keräilyä ja sitten ensimmäinen hirviö pamahtaakin vastaan. Onnellinen pelaaja pääsee nauttimaan Horrorsoftin vertaansa, muttei vertansa vailla olevasta reaaliaikaisesta taistelujärjestelmästä. Hiirellä eri kohtiin hosumalla pelaaja voi hyökätä tai ilmeisesti jopa torjua hirviön iskuja. Hirviöillä on teoriassa joku heikko kohta, jota hyödyntämällä se pitäisi saada helpommin eliminoitua. Syytä olisi, sillä hirviöt tekevät suhteettoman paljon vahinkoa ja ovat yleensä heti kättelyssä aivan liian vahvoja.

Sinänsä tämä ei olisi niin vaarallista, mutta kun pelistä puuttuu kokonaan lepoon tai aikaan perustuva osumapisteiden palautus. Ainoa tapa saada niitä takaisin on Boris-setä, ja hänkin vaatii esimerkiksi tyhjiä papyrusrullia muuttaakseen ne parannusloitsuiksi. Lopputuotoksetkin sitten eivät voittaisi parannusloitsumessuilla edes kunniapalkintoa. Jo tästä syystä maassa makaavaa pelaajaa potkitaan lisäksi vielä runsailla kerrasta poikki -kuolemilla. Sankarin tasot taas lisääntyvät oudosti itsekseen.

Pelaamisen ilo on raskaana ilmassa, kun yhden hirviön (riippuu tietysti hirviöstä) lahtaami-



Ikoneista saa inventaarion, kompassin, esinekäsittelyn, yhteyden Boris-setään ja taistelumoodin.

Taistelussa omat ja hirviön kärsimät vauriot näkyvät pikku numeroina.

Kompassi/liikkumanuolet näyttävät hämäävästi paitsi minne voi mennä, myös minnepäin voi kääntyä.

seen kuuluu ehkä kymmeniä pelitilanteen latailuja, jotta edes joskus satunnaistekijä alignoituisi pelaajaa suosivaksi (siis kävisi tuuri).

Horrorsoft voisi ottaa oppia Dungeon Masterin ja kumppanien käyttäjäliittymästä, sillä heidän oma vakioliittymänsä on aika vanhahtava ja osittain turhan työläs. Esimerkiksi esineiden keräily ja käyttö ei suju suoraan näytössä. Grafiikka on pääsääntöisesti synkän näköistä ja ilmeisesti noin 16 värin paletilla toteutettua, ja esineillä on paha taipumus hukkua taustaan. Kaikki kunnianhimo näyttää menneen raakojen kuolinkuvien ja nastan veristen lähikuvien tekemiseen.

Kai olen vähän tyhmä, kun oletan, että pelin pitäisi alkajaisiksi imeä pelaaja mukaan ja vasta myöhemmin alkaa heiluttaa järeää lekaa. Ehkäpä kunnon masennus heti kättelyssä kehittää luonnetta. Itse taidan kyllä vaihtaa johonkin, jonka pelaaminen on hauskaa.

Nnirvi

Accolade
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: H
Muuta: kiintolevy 9 Mt
Testattu: 386 VGA SB

Toteutus
Keskitasoista grafiikkaa, siedettävät äänet, keskitasoinen käyttäjäliittymä. Pelinsuunnittelu lipsuu.

Kynnys
Itse pelaaminen sujuu suht'koht' helposti, hengissäpysyminen tuntuu välillä mahdottomalta.

Yhteenveto
Edes verinen grafiikka ei jaksa pelastaa Waxworksia. Horrorsoftin olisi korkea aika keksiä jotain uutta.

Roolipeli

68

Motörhead

Lemmy tulee, Lemmy tappaa!

Kukapa ei tuntisi Lemmy Kilminsteriä, legendaarisen Hawkwindin basistia, josta tuli vieläkin kuuluisampi kun hän kasasi oman yhtyeensä Motörheadin. Motörhead esitti parhaimpina päivinään kahta kappaletta, joista toinen oli helvetin nopea ja toinen melkein yhtä nopea. No Sleep 'til Hammersmith on vieläkin klassinen livelevy.

Lemmy on myös tunnettu raittiusväen kauhuna, joten jo pelin alkuhistoriakin sopii miehen imagoon: Virginin markkinointipomo Andrew Wright istui samassa pubissa Lemmyn kanssa, ja illan kostuessa alettiin haastaa Motörhead-pelistä. Yhteisymmärrykseen päästiin, mutta pari vuotta kului, ennen kuin idea toteutettiin.

Lemmyn & kumppaneiden saapuessa keikalle leppeän musiikin vihaajat kidnappaavat koko bändin, lukuun ottamatta käytettyä viskiä poistamassa olevaa Lemmyä. Jotta keikka voidaan pitää, täytyy Lemmyn taistella tiensä läpi erilaisten musiikkikenttien ja pelastaa bändin jäsenet.

Rap-miehiä, country-muusikoita, karaoke-tähtiä, punkkareita ja muita rusikoidaan kitaralla, pääpukkauksella ja voipa Lemmy jopa tempaista kitarastaan tukevan riffin, joka lyö kurjat natiaiset matalaksi, joskin kuluttaa Lemmyn magiaa. Motörheadin magiaa voi käyttää myös eksoottisempiin tuhoaseisiin: alaston naikkonen saa viholliset jähmettymään, ja iso Motörhead-hirviö tuhoaa kaikki näkyvissä olevat nössömusiikin fanit.

Kerättäviin bonuksiin kuuluu pisteitä kohentava raha, magiaa kasvattava Motörheadlogo, elinvoimaa lisäävä olut, polttavan henkäyksen tuova viski ja tappavan pahanhajuisen hönkäyksen tuottava kurkkupurkki.

Kun kamu on pelastettu, kaasutellaan moottoripyörällä ja kerätään bonuksia yrittäen välttää osumasta kärpäsiin. Ja sitten on vielä bonuspeleinä kaljanjuontia, hotellihuoneen hajotusta, sushin varastamista ja sellaista aitoa muusikkohenkeä sisältävää meininkiä.

Pelinä Motörhead on keskitasoinen beat'em up, (vai pitäisikö sanoa headbang'em up), jonka bonuspuoliin kuuluu etäisesti huvittava grafiikka. Rankempaankin karrikointiin olisi voinut panostaa. Outoa kyllä, musiikkia ei ole enempää kuin alussa soiva heavyriffi, joka sekään ei kuulosta Motörheadilta.

Motörhead on ilmeisesti tarkoitettukin jonkinasteiseksi vitsiksi. Olisi lähdemateriaalista kai muutakin irronnut kuin tukitavallinen pieksemispeli.

Nnirvi

Virgin
Amiga, ST
Testattu: Amiga 500

Toteutus
Ihan OK grafiikaltaan, musiikkipuoli jää oudosti lyhyeeseen riffinpätkään alkukuvassa. Tällaisia hakkauspelejä on jo maailma täynnä.

Kynnys
Itse asiassa lajityypissään helppo.

Yhteenveto
Rakas kulttibasistimme olisi ansainnut perus-beat'em uppia kekseliäämmän pelin.

Beat'em up

75







Patukalla päähän ja

ROAD RASH

mopolla taivaaseen

Viime aikaiset ajopelit Amigalle ovat olleet jokseenkin tylsiä lotusviritelmiä. Electronic Artsin konsolipelikäännös Road Rash pyrkii piristämään Amiga-hurjastelijoiden talvea erilaisella moottoripyöräpelillä.

Yleensä ajopeleissä ajetaan radoilla ja yritetään voittaa maailmanmestaruus. Tässä pelissä ajetaan kapeilla, mäkisillä ja mutkaisilla teillä siviiliautojen välistä pujotellen. Kaikki keinot ovat sallittuja, kanssakilpailijoiden töniminen ja puksauttelu nyrkein ja pesäpallomailoin on olennainen osa peliä. Poliisit ovat tietysti kintereillä ja pyrkivät saamaan hurjastelijat kiinni.

Kilpailut käydään viidellä radalla ja jokaisessa neljän parhaan joukkoon sijoittuminen vie seuraavaan divisioonaan, joita on kaikkiaan viisi. Kisan edetessä radat tulevat pitemmiksi ja mutkaisemmiksi ja muut kilpailijat agressiivisemmiksi. Hyvä sijoitus tuo rahaa, jolla saa parempia menovehkeitä. Taktiikkapelaaja ajaakin useamman kerran helpolla radalla voittoon ja ostaa uuden pyörän ennen seuraavaan divisioonaan siirtymistä.

Pyöriä on kahdeksan erilaista. Mitä kalliimpi pyörä, sitä parempi se periaatteessa on. Toisaalta hevosvoimien lisäys ei välttämättä takaa parantunutta ohjattavuutta. Lisäksi vauhdikkaampi törmäys vie pyörän nopeammin ajokelvottomaksi ja huoltotyöt tietysti maksavat. Pelin huippupyörä on Diablo 1000, 150-heppainen maagisen italialaisen ohjattavuuden omaava unelmavehje.

Muiden kilpailijoiden mätkiminen tuottaa outoa tyydytystä, varsinkin kun voitokkaan kaksinkamppailun jälkeen taustapeilistä voi nähdä väkkäränä pyörivän kaatuneen mopoilijan. Pesäpallomailaa heristelevältä voi napata mailan itselleen ja silloinkos juhlat alkavat. Muut asfaltti-ihottuman saalistajat ovat ajajina miellyttävän inhimillisiä; sopivasti ahdisteltuna saattaa jopa viiden ajajan rypäs ajaa epähuomiossa pahki vastaantulevaan autoon (tai tiellä jönköttävään lehmään). Hurautus pyöräkasan läpi ja sijoitus paranee kertaheitolla.

Tiet ovat mäkisiä ja mutkaisia, teiden vierustat onneksi varsin autioita, joten koukkaisu metsikön puolella ei välttämättä hyydytä menoa. Nopealla pyörällä mäen kukkulalta lennähtää upean pitkälle, milloin tielle, milloin tien viereen. Osuminen kuuseen (tai vastaavaan) aiheuttaa hulppean ilmalennon, tosin ilman pyörää. Tämän jälkeen seuraa jalkaisin köpöttely mahdottoman kauas kimmahtaneen pyöräparan luo. Muutama kaatuminen ei vielä ajoa pilaa, varsinkin jos on ollut mailan kanssa ahkerana alkumatkasta. Tällöin harvempi kilpailija kerkiää ohittaa.

Kerran aloitettua peliä voi jatkaa käytännössä niin pitkään kuin peli jaksaa viehättää tai peliä riittää. Pelin alkuun ei siis tarvitse palata kertaakaan, jos vain viitsii kirjata salasanat ylös. Niinpä hyllylle pölyttymään unohtuneen pelin voi kätevästi ladata uudestaan ja jatkaa siitä mihin jäi. Pelitilanteen tallennus levykkeelle olisi tosin ollut sujuvampi vaihtoehto. Kuriositeettina kerrottakoon, että Megadrive-version salasanat ovat yhteensopivat Amigan salasanojen kanssa (ja tietysti päinvastoin).

Graafisesti peli on hivenen rujo. Mutkaisimmissa kohdissa vierityskin pätkii. Äänet ja musiikki ovat varsin kesyt. Tiet ovat melko samannäköisiä ja uuteen divisioonaan nousu ei tuo palkkioksi uusia ratoja, entiset vain pitenevät ja mutkistuvat. Näin ollen päämääräksi nousee lähinnä sen parhaan pyörän hankkiminen. Samanaikainen kaksinpelimahdollisuus myös puuttuu. Peli vaikuttaa myös helpommalta verrattuna Megadrive-esikuvaansa. Se tärkein eli ajotuntuma ja moottoripyörän ohjattavuus ovat kuitenkin loistavat ja vauhdin tuntu onneksi riittävä.

Olisipa EA John Madden -käännöksen tapaan noukkinut konsolijatko-osasta (Road Rash II) muutamia uusia ominaisuuksia mukaan, vaikkapa juuri samanaikaisen kaksinpelin, eikä pelin ulkoasun kohentaminenkaan olisi ollut pahitteeksi. Tästä huolimatta Road Rash on erittäin hauska ja miellyttävän epäeettinen peli, jossa tärkeintä ei ole voitto vaan oikea asenne.

JTurunen



Electronic Arts
Amiga
Vaatii lisämuistin
Huomioi lisälevyaseman
Kaikki Amigat (myös A1200 ja A4000)
Testattu: A500

Toteutus
Vaikkei kyseessä olekaan teknisesti se kaikkein komein Amiga-peli...

Kynnys
... on siihen helppo käydä käsiksi kenen tahansa...

Yhteenveto
... ja puutteistaan huolimatta se on ilman muuta vuoden hauskin ajopeli Amigalle, ja sopii myös niille, joista ajopelit ovat tylsyyden huippu

· **Moottoripyörä-beat'em up**

85



Turpiin vaan ja onnea!



Capcomin Street Fighterista on muodostunut käsittämätön ilmiö lähes kaikkialla. Kolikkopelinä se on yksi kaikkien aikojen suosituimmista, ja voittokulkua jatkaa sen tuorein versio Street Fighter II Championship Edition. Viimeisin hysterian valtaan joutunut maa on Englanti, jossa pelilehdet ovat kohottaneet sinällään mainion Super Nintendo -version Street Fighter II:sesta jopa maailmankaikkeuden parhaaksi peliksi. Nyt Amigan omistajat saavat maistaa palan beat'em up -taivasta kiitos U.S. Goldin.

Periaatteessa Street Fighter II on perusmätkintäpeli, jossa pelaaja saa vastaansa outoja örkkejä eri maanosista ja etenee kamppailu kamppailun jälkeen kohti vaikeampia vastustajia. Kahdeksan vaikean vastustajan jälkeen kartalta paljastuu neljä vieläkin ilkeämpää taistelulajin taitajaa. Kun kaikki on tainnutettu, on mestaruus saavutettu. Vaikka helpoimmalla vaikeustasolla pelin pääseekin nopeasti läpi, riittää kuudesta muusta vaikeustasosta varmasti vastusta. Mukana on vaihteluna muutama hauska bonusvaihe. Kaverin kanssa kaksinkamppailu on myös mahdollista.

Parasta pelissä on se, että taistelijoilla on oma tyylinsä ja tapansa taistella: kaikilla on omat oudot, jopa maagiset erikoisliikkeensä. Niinpä vastustajan heikkouksien huomaaminen ja hyödyntäminen on tärkeää. Oma hahmo valitaan kahdeksan ensimmäisen vastustajan joukosta ja tietysti myös omat hyvät ja huonot puolet täytyy tajuta. Kesken maailmankiertueen voi hahmon vaihtaa toiseen tappion jälkeen, mikä tuo myös pienen strategialisän. Jatkoyrityksiä on tarjolla kolme.

Kolikkopeliä kontrolloidaan peräti kuudella tulitusnäppäimellä, jotka vastaavat erilaisia iskuja ja potkuja. Lähikamppailuissa kaikilla on omat nautittavat liikkeensä, joista hilpein on Blankan korvanpurentaspesialiteetti. Erikoisliikkeet aktivoidaan ilotikun liikkeiden ja potku- tai iskunäppäinten yhdistelmillä ja niiden täydellinen hallinta hetkessä on vaikeaa. Lopputuloksena on parhaimmillaan vaikuttava superpotku tai esimerkiksi maaginen tulipallo.

Pelin kääntäminen Amigalle ei varmasti ole ollut helppoa. Kontrollointiongelma on ratkaistu niin hyvin kuin suinkin mahdollista: peliä voi pelata tavallisen ilotikun lisäksi Sega-ohjaimella, jolloin iskut ja lyönnit saadaan eri tulitusnappulalla. Myös näppäimistön käyttö on mahdollista joko yksinään tai ilotikun apuna. Animaatioruutuja ei ole säästelty ja näin eri vastustajien persoonallisuus välittyy hyvin myös Amiga-ruudulle. SNES-version erinomaiseen tekniseen toteutukseen Amiga ei kuitenkaan täysin yllä: taustagrafiikka on riisutumpaa ja hieman nykivää, peli on myös valitettavasti jonkin verran hitaampi. Pelaaja-animaatiota on kuitenkin Amiga-versiossa paikoin enemmän.

Amigan Street Fighter II on pelattavuudeltaan perusmätkintäpeliksi yllättävän onnistunut, kunhan kontrollien kanssa pääsee sinuiksi. Oman pelihahmon valitseminen on hauska idea, ja myös ottelut ovat monipuolisia kiitos varsin ilmeikkäiden vastustajien. Kaksinpelinä peli on parhaimmillaan ja saa taatusti aikaan hysteerisen mekkalan kuvaruudun äärellä mellastaville.

JTurunen

U.S. Gold
Amiga 500(P), A600, A1000, A2000
4 levykettä, huomioi lisälevyaseman
Testattu: A500

En ole nähnyt Super-NES-versiota, en kolikkopeliä, mutta Amigaversio loksautti leukani. Herra Jumala, tämähän on hyvä! Tottelee keppiä kuin enkeli ja enemmän animaatiota kuin kaikisssa U.S. Goldin edellisissä beat'emupeissa yhteensä! Vai vielä lisää nopeutta...

Nnirvi

Toteutus
Kolikkopelihirviö on käännetty Amigalle kunniallisesti vaikkei Super Nintendolle aivan pärjätäkään.

Kynnys
Seitsemän vaikeustason ansiosta sopii kaikille vauvasta vaariin. Pikkuhiljaa kontrollien hienoudet (toivottavasti) paljastuvat.

Yhteenveto
Pakko myöntää: Street Fighter II on pelidesignilltaan hyvä mätkintäpeli ja pakko-ostos kaikille lajityypistä innostuneille. Vähän nopeutta lisää ja ...

Beat'em up



Indiana Jones™ and the Fate of Atlantis

Kadonneen toiminnan metsästys

●● Kun on hyvän lisenssin saanut, sitä täytyy toki hyödyntää, ajattelee U.S. Gold ja julkaisee mainion Indy & Atlantis -seikkailun kylkiäisenä toimintapelin.

Tähän asti Indy-toimintapelit ovat olleet perinteisiä sivulta katsottavia toimintatasohyppelyjä. Nyt peli on muokkautunut viistoperspektiivigrafiikkaiseksi (= isometriseksi) toimintaseikkailuksi, jossa pääosassa on Indyn lisäksi Sophia Hapgood, Indyn entinen kollega, nykyinen julkkismeedio ja harrastelija-atlantologi.

Juoneltaan peli seuraa karkeasti The Fate of Atlantis -seikkailupeliä. Peli on jaettu yhdeksään vaiheeseen, joissa jokaisessa on omat pienet tehtävänsä suoritettavana. Pääidea on kuitenkin edetä ja tutkia kohteita ja samalla tietysti pysytellä hengissä.

Pelaaja voi kontrolloida vuoronperään joko Indyä tai Sophiaa, mikä on ainakin teoriassa hyvä oivallus. Funktionäppäimillä pelikenttää voi pyöräytellä ympäriinsä, jolloin senhetkisestä ympäristöstä saa paremman käsityksen, tai sitten menettää täydellisesti suuntavaistonsa.

Pelin ensimmäinen ongelma on selvittää Indy ja Sophia Monte Carlon natsimiehitetyn kasinon läpi. Sen toisessa kerroksessa majailee Monsieur Trottier, joka on valmis myymään muun rihkaman ohella osuutensa Platon Salaisesta Dialogista. Rahaa tietenkin tarvitaan ja rulettipöytien salaisuus täytyy ensin ratkaista indymäisellä viekkaudella. Kokenut ja laiska pelaaja tosin hyötykäyttää tässä vaiheessa pelin tallennus- ja latausnappuloita pikarikastumisen toivossa. Ostosten jälkeen etsitään talon salainen uloskäynti, josta tulla tupsahdetaankin suoraan laivastoaseman liepeille.

Mutta minne unohtui toiminta? Kasinon käytävillä liikkuu toki natseja, joiden kanssa voi joutua käsiryssyyn. Indy käyttää nyrkkejään, Sophia potkii korkeakorkoisillllaan sinne jonnekin hekumapaikkaan. Natsi nyykähtää muutaman iskun jälkeen lattialle polvilleen, mutta on parin sekunnin päästä taas heristelemässä nyrkkejään. Uusi iskusarja ja uusi nytkähdys: nyt natsi taintuu aavistuksen verran pitemmäksi aikaa ja saattaa pudottaa eteensä vaikkapa suklaapalan, jonka voi kerätä vararavinnoksi. Mistään suuresta beat'em up -nirvanasta ei kuitenkaan voida puhua. Trottierilta saa ostettua pistoolin, johon löytyy seuraavassa vaiheessa peräti kahden(?!) ammuksen panosvyö. Tarkka sihtaus kohti kintereillä köpöttelevää vihollista ja PUM! – tuttu nytkähdys. Ja arvatkaapa kuka on taas hetikohta potkimassa persuuksiin? Vihollinen selviäisi atomipommistakin varmasti pelkällä nytkähdyksellä.



Henkilöiden kanssa kommunikoitaessa kuvaruutuun ilmestyy outoja ikoneja. Tämän takia ensimmäiset peliyritykset ennen käsikirjan selaamista ovat tuhoon tuomittuja. Selitykseksi ikonien käytölle tarjotaan Indyn ja Sophian huonoa kielitaitoa, mitä on hyvin vaikea uskoa. Kuuluisa arkeologi tuskin on täysin ummikko esimerkiksi ranskan ja saksan kielen suhteen. Kaiken lisäksi samoja ikoneja ilmestyy kuvaruutuun esineiden käytön yhteydessä. Kyseessä on tietenkin jälleen yksi esimerkki manuaalikopionsuojauksesta. Olisi luullut, että mukana oleva melko vaikealukuinen koodikiekko olisi ollut riittävä suojauskeino.

Kuvallisesti ja äänellisesti toiminta-Indy on vaatimattomampi kuin seikkailuesikuvansa. Amiga-versiossa vieritys tapahtuu kuvaruutu kerrallaan, PC-versiossa ei vieritystä ole käytetty lainkaan, vaan kuvaruutu päivitetään aina pelaajan liikkuessa. Vaikka pelaaminen onkin tämän takia Amigalla selkeämpää, Indyn ja Sophian hidas liikkuminen saa toimintapelifanin kouristelemaan kärsimättömästi. Nopealla PC:llä peli on vauhdikkaampi ja siksi miellyttävämpi pelikokemus.

Pelin graafinen ratkaisu on virkistävä poikkeus toimintatasohyppelyjen seassa. Indyn ja Sophian vuorottainen ohjaaminen on myös tavanomaisuudesta poikkeavaa, vaikkakin käytännössä tämä johtaa siihen, että vaiheet on useimmiten pelattava itse asiassa kaksi kertaa peräkkäin läpi. Kokonaisuutena The Fate of Atlantis – The Action Game on kuitenkin valitettavan tylsä peli, joka ei innosta paatunutta toimintapelaajaa. Silti maailmassa on varmasti joku, joka nauttii tästäkin vähästä. Ja vielä useampia, jotka löysivät tämän pelin pukinkontista. Säälikäämme heitä.

JTurunen

U.S. Gold
Amiga 1 Mt
Installoitavissa kiintolevylle
PC
Näyttö: 512 K VGA (16), EGA, 640 K MCGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J
Tilavaatimus: noin 1 Mt
Testattu: 486, SVGA, SB ja A500

Toteutus
Riittävä tekninen toteutus vaikkei kokonaisuutena pärjääkään seikkailupelille. Melko hidas Amigalla.

Kynnys
Taajaan tallentamalla pelissä etenee. Yksi ainoa tallennuspaikka on kuitenkin turhauttavan vähän: yksi virhearvio ja peli on aloitettava alusta.

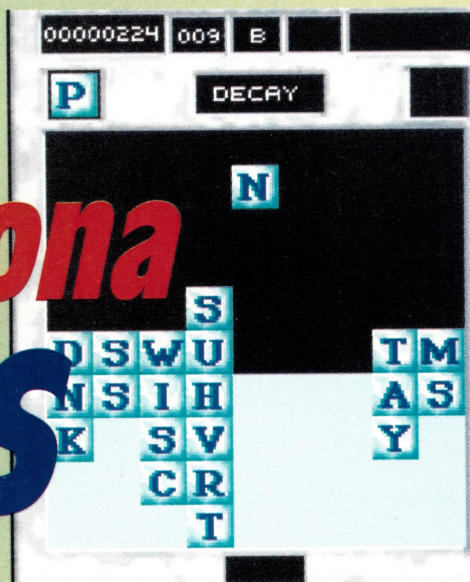
Yhteenveto
Toimintaseikkailu, jossa toiminta on pateettista ja seikkailuelementti olematon.

Toimintapeli

50

Zyconix Wordtris

Intohimona Tetris





Tetriksestä tuli ensin jättimenestys, sitten ongelma. Sen vaikutuksesta työaikaan tehtiin tutkimus, pahimmat addiktit joutuivat jopa vieroitushoitoon.

Tetriksestä on luonnollisesti tehty kymmenittäin klooneja, muun muassa suomalainen Coloris ja saksalainen BlockOut sekä muut. Lisää tipahti markkinoille joulun alla: Accoladen Zyconix pelaa väreillä ja Spectrum Holobyten Wordtris sanoilla. Kerää koko sarja!

Vilisemällä värejä

Zyconixin idea on hiirellä vetäen ohjata erivärisiä palikoita joko vaakasuoraan tai vinoon riviin kolmesta kuuteen palikkaa kerrallaan vaikeustasosta riippuen. Kiusana on erilaisia pommeja, sinne tänne kimpoileva pallo, joka hajottaa palikoita, "pora" ja hävittäjä, joka rikkoo viisi siihen osuvaa palikkaa.

Peliä voi pelata neljällä tavalla: tyhjään ruutuun, eli varsinaisena "tetriksenä" tai jo osittain valmiiksi täytettyyn ruutuun. Vaihtoehtoina ovat myös pikkuhiljaa ylös nytkähtävä pohja ja aikaraja, jossa aikaa saa lisää valmiista riveistä. Kaksinpelissä kuvaruutu jakautuu kahtia ja molemmat pelaavat omaa peliään toisiaan vastaan.

Zyconix on itse asiassa tuiki tavallisen tuntuinen Klax-klooni eikä anna mitään uutta. Esimerkiksi Supertetrikseen tai vaikka klassiseen Tetrikseen verrattavaa intohimoa ei ainakaan minun kohdallani syttynyt. Jotain Zyconixista jäi puuttumaan. Ehkäpä se, että pelkät värineliöt eivät anna tarpeeksi haastetta verrattuna erimuotoisiin palikoihin.

Sanat sekaisin

Minä luulin osaavani hyvin englantia ja pystyväni hahmottamaan englanninkielisen oikeinkirjoituksen tosta vaan. Olin totaalisen väärässä.

Wordtris on upea peli: Tetris, jossa muodostetaan sanoja. Mutta voihan venäjä, kieli on totaalisen väärä.

Pelasin ensimmäisen kerran uskomatta omaa kyvyttömyyttäni ja katselin suu auki, millaisia sanoja sain aikaan. En ymmärtänyt sattumalta syntyneiden sanojen merkitystä, vaikka pelasin lastentasolla. Myös sanojen hahmottaminen tuntui epätoivoiselta.

Ongelmana on ruudun keskivaiheilla oleva taso, johon ensimmäinen rivi palikoita pysähtyy, mutta toinen rivi jo pudottaa niitä pykälän alaspäin niin että lopulta tason alle jää viisi kirjainta. Eli kun esimerkiksi yrittää muodostaa sanaa ear pystysuoraan se pitää metsästää takaperin, mikä on uskomattoman vaikeaa. Inhottavaa on myös, että ensimmäisen kerran muodostetusta sanasta saa paaaljon pisteitä, mutta kun saman sanan muodostaa uudestaan, saa yhden. Yhden!

Lastentasolla muodostetaan putoilevista kirjaimista vähintään kolmikirjaimisia sanoja vaakasuoraan tai pystyyn. Palikat putoilevat rauhallisesti, aikaa miettimiseen jää. Novice-tasolla riittää myös 3-kirjaiminen sana, mutta putoamisnopeus kasvaa, advanced- ja expert-tasot vaativat neljä kirjainta.

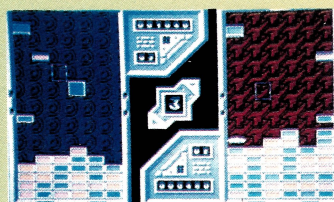
Sanavarasto Wordtrisissä on 60 000 sanan kokoinen ja peli tunnistaa muodostuvat sanat näppärästi ja varsin nopeasti. Ihmisten etunimiä ei hyväksytä (pahus!), mutta sen sijaan esimerkiksi ins ja rev menevät läpi, samoin kuin "suomalaiset" sanat soma (huumausaine Aldous Huxleyn kirjassa "Uljas uusi maailma") ja sari (intialainen naistenvaate).

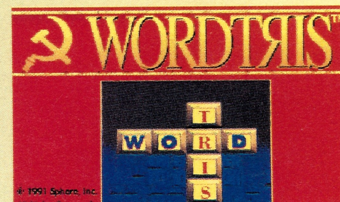
En olisi muuten ikinä uskonut, että englannin kieli muodostuu pääasiassa konsonanteista. Siinä vaiheessa kun tulee viisi ässää peräkkäin on jo täysin toivoton ja valmis kiroamaan koko pelin maan rakoon. Mutta sainpa sentään novice-tasolla yli 10 500 pistettä, kun Niko pääsi paljon laajemmalla sanavarastollaan vain tuhannen kieppeille, lällällää.

Konsonanttipaljoudesta johtuen mahdollisuus lisätä tuhat omaa sanaa Wordtrisin sanavarastoon ei paljoa auta, suomi kun koostuu pääasiassa vokaalien ja konsonttien yhdistelmistä. Mutta ette usko, kuinka paljon pisteitä saa "tuijasta"!

Voi kun joku tekisi Wordtrisin suomeksi. Ilmoittaudun vapaaehtoisena projektiin heti mukaan.

Tuija Linden





Zyconix
Accolade
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: H, J
Testattu: 386SX, VGA, SB
Palikkapeli
78

Wordtris
Spectrum Holobyte
Näyttö: Hercules, CGA, EGA, VGA, Tandy
Äänet: AdLib, SoundBlaster, Roland, Tandy
Ohjaus: N, H, J
Testattu: 386SX, VGA, SB
Palikkapeli
88

Indiana Jones and The Fate of Atlantis

Atlantiksen jäljillä



Emme olleet pysyä nahoissamme, kun saimme käsiimme LucasArtsin PC:llä kehuja keränneen seikkailupelin Amiga-version. Täytyy myöntää, että vanhoina Indy-faneina meillä oli ennakkoluulomme, josko peli onkin vain elokuvien maineella ratsastamista ilman aidon Indy-hengen tavoittamista.

Tohtori Henry Jones Jr., siis ystävämme Indiana ja hänen entinen assistenttinsa Sophia Hapgood jäljittävät Atlantiksen kadonnutta mannerta. Seikkailusta kehkeytyy kilpajuoksu natsien kanssa, jotka havittelevat tarunomaisen sivilisaation Orichalcum-metallia, joka jouduttuaan kolmannen valtakunnan käsiin ei tietäisi hyvää.

Pelkomme olivat turhia, sillä Atlantiksen kohtalo vangitsee onnistuneesti elokuvien hengen. Todennäköisesti emme tule enää näkemään seikkailija-arkeologia valkokankaalla, ainakaan Harrison Ford pääosassa (jolloin Indy ei tietenkään olisi Indy), joten LucasArtsin mestariteos on arvoinen jatkamaan elokuvien luomaa legendaa tietokoneruudulla. Yhtiön uusin peli on aina ollut parempi kuin edellinen, mutta on vaikea kuvitella, että Indy IV:ää paremmaksi seikkailua voisi kehittää.

Tarina on tavattoman hyvin kirjoitettu ja voisi muuttamattomana käydä elokuvan juonesta. Seikkailu etenee juuri niin kuin Indy-seikkailun pitääkin, mikä erityisesti lämmittää allekirjottaneita. Tarinan langat pysyvät käsissä, ärsyttävää harhailua ei synny: kaikella on tarkoituksensa, tavalla tai toisella. Aiheen maallisuus tekee pelistä monin kerroin mielenkiintoisemman kuin tyypilliset fantasia- ja satuseikkailut. Ongelmat ovat täysin järkeenkäypiä ja ratkaistavissa sopivasti älynystyröitä vaivaamalla.

Käyttäjäliittymä on Lucasin tuttu ja turvallinen point'n click-systeemi, joka jättää pelaajalle paljon liikkumavaraa. Grafiikka on käännetty hyvin, eikä tunnelmallisine sävyineen ja yksityiskohtineen voisi luoda parempaa ilmapiiriä. Indy-sprite on erinomainen ja melkein yhtä symppis kuin Harrison.

Koska Atlantikseen voi pelata kolmella tavalla, järjellä, nyrkein tai Sophian kera, riittää mielenkiintoa tuhannesti enemmän kuin keskivertoseikkailuissa. Millä tahansa tiellä pelattuna tarina on niin vahva ja mukaansatempaava, että oikeuttaa Indy IV:lle maailman parhaimman seikkailupelin kunnian. Todistaaksemme, että kehut eivät ole tuulesta temmattua jorinaa, mainittakoon, että olemme nähneet Kadonnen aarteen metsästäjät 12 kertaa. Kokemisen arvoinen pelielämys.

J & P. Piira

LucasArts
Amiga, PC
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä
Kiintolevy: 9,5 Mt
Muuta: Muistia suositellaan väh. 1,5 Mt sekä levykkeiltä että kiintolevyltä pelaamiseen. Peli on 11 levykkeellä, kiintolevy erittäin suositeltava.
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy

Seikkailupeli





94

Amiga-Update

Odotus on ohi

Lukuisten väärien hälytysten jälkeen Amiga-versio PC:n klassisesta 3D-avaruustaistelusimusta on vihdoinkin totta. Juoni ihmisten ja Kilrathi-kissarodun sodasta kaukana tulevaisuudessa tuskin enää esittelyjä kaipaa. No millainen on käännös?

Wing Commander luonnehdittiin peliksi, jota ei voi kääntää Amigalle. Vähänpä nämä viisaat tuolloin tiesivät, että on eräs Nick Pelling, joka runsaat kahden vuoden päästä todistaisi mahdottoman mahdolliseksi. Omistauduttuaan tehtävälleen hän on antanut kansalle sen, mitä kansa haluaa: sataprosenttisen Wing Commanderin. Mitään ei ole jätetty pois, mitään ei ole lisätty.

Osa bittikarttagrafiikasta on karkeata PC-letkutusta, mutta kasvokuvat ovat siedettäviä. Tärkeintä kuitenkin ovat taisteluosuudet avaruudessa, ja kuinka onnistuneita ne ovatkaan! Peli on tarpeeksi nopea ollakseen pelattava ja suuret ray-tracing-alukset pyörivät yllättävänkin ketterästi. Kissan paistajaiset käyttää vain 16 väriä, mutta Pelling ei ole tyytynyt tarjoamaan amigisteille turhat värit veks -versiota. Erikoista stiple shading -tekniikkaa käyttämällä hän on loihtinut puuttuvat sävyt perusvärejä rasteroimalla. Ei ikinä uskoisi, että avaruudessa lennellään vain 16 värin voimin.

Taisteluja ja tarinaa ryydittää mahtipontinen orkestraalinen musiikki, joka on pääasiassa onnistunutta. PC-pelureiden neniä kasvattanee se tieto, että kaikki tämä on vain kolmella levykkeellä. Pelinä Wing Commander on monipuolisempi ja haastavampi kuin Epic, ja siinä on tavoitettu being there -fiilis, jonka ansiosta WC:tä jaksaa pelata

Wing Commander

©1990 Origin Systems





muutenkin kuin ihaillakseen Amiga-käännöksen erinomaisuutta.

Wing Commander on jälleen yksi luku kirjaan, joka kertoo Amigan ihmeellisistä seikkailuista PC-maailmassa pienellä paletilla ja hitaalla prosessorilla varustettuna. Pelling olisi voinut lisätä soppaan omiakin mausteita, mutta ikään kuin tahallaan hän on tehnyt WC:stä "vain" täydellisen käännöksen näyttääkseen, että Amigalla on vielä muutama ässä hihassaan. Jos et vielä Wing Commanderia omista, kannattaa harkita liittymistä Tiger's Claw'n miehistöön.

J & P. Piira

Origin/Mindscape
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä
Muistia väh. 1,5 Mt
Kiintolevy: 2,5 Mt
Muuta: Installointi ei toiminut maahantuojan toimittamassa arvostelukappaleessa. Yhteensopiva A1200:n kanssa, johon on tulossa(?) oma 256-värinen versio.
Testattu: Amiga 3 Mt + lisälevari

Avaruussimulaattori



90

FORMULA ONE GRAND PRIX

PC-Update

WROOOOOOM!!

MicroProsen Formula One Grand Prix on hyvin realistisen tuntuinen simu. Mukana tulevat radat ovat täysin aitoja kopioita alkuperistään, ja jopa rakennuksetkin näyttävät osittain samoilta kuin paikan päällä. Formulakausi on toteutettu hyvin aika-ajoineen ja kilpailuineen.

Aidontuntuisten kilpailujen lisäksi voi autoa viritellä, esimerkiksi vaihteiston välityssuhteiden ja muiden parametrien osalta. Samoin on mahdollista syöttää peliin aidot tallit ja ajajat ja pärryytellä kilpailut vaikka Mika Häkkisenä tai JJ Lehtona.

Ohjainpuolella Grand Prix tukee ilotikkua ja näppäimistöä. Ohjaus on kaiken kaikkiaan asiallisesti toteutettu, ja autokoulua käyvä kuski voi tarvittaessa aktivoida kuusi eri ohjausapua, esimerkiksi automaattijarrutuksen tai -vaihteet.

Grand Prixin grafiikka on ammattitaitoisesti toteutettua vektorigrafiikkaa, PC-versiossa vielä valovarjostettuna. Grafiikan tarkkuustaso voidaan vapaasti valita neljästä vaihtoehdosta, joten Grand Prix toiminee siivolla vanhemmissakin koneissa. Sopivissa väleissä nähdään hienoja välidemoja, esimerkiksi varikkoteamin toimintaa, kypärän päähän laittamista ja muuta tunnelmaa nostattavaa.

Äänipuolella Grand Prix tuottaa pettymyksen, musiikki on kyllä keskivertolaatua, mutta SoundBlasterin tuottamat äänet eivät ole kovinkaan ihmeellisiä. Formulapelin ollessa kyseessä olisi odottanut, että äänipuoleen olisi panostettu rankasti, onhan aitojen F1:n mökä mahtavaa kuultavaa.



Grand Prix on hyvin toteutettu autopeli, mutta ikävä kyllä sen vetovoima loppuu ennen kuin se ehtii kunnolla alkaakaan. Tiedän kyllä, että Grand Prixiä pidetään parhaana autopelinä kautta aikojen, mutta kun ei vetoa niin ei vetoa.

Grand Prix olisi mielestäni huomattavasti parempi peli, jos toteutustavaksi olisi valittu jokin muu kuin tiukkapipoinen simulaattoriajattelu. Vähän huumoria sekaan niin peli olisi parantunut kummasti. Esimerkiksi reunoilla maleksivien lippumiehien ja muun rupusakin yli olisi mukava ajella, mutta reippaan läsähdyksen sijasta pahuksen lippumiehet muuttuvat eteerisiksi juuri yliajohetkellä. Myöskään luovaa reitinvalintaa ei suvaita ja vaihteiden kanssa ei saa tehdä erikoistemppuja.

Myös kunnon kolareita jää kaipaamaan. Kun peli kerran on tehty vektorigrafiikalla, mikseivät autot voisi kolaritilanteessa lentää iloisesti ympäriinsä, räjähtää, tai tehdä jotain muuta henkisesti tyydyttävää? Kyllä se niin on että ei pelkkä radan jyystäminen ja ohituspaikan väijyminen jaksa kauaa kiinnostaa. PC-versioon on mutten lisätty kaivattu kaapelipeluumahdollisuuskin.

TJ Talasmaa

Microprose
PC-Update
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: SoundBlaster, Roland, AdLib
Laitevaatimukset: 286, DOS 5.0, 1 mega muistia
Ohjaus: J, N, H
Levytila: 3,5–6,5 megatavua
Testattu: 486, SVGA, SB

Autopeli

84

Keisari Robinus Hoodus

Rooma oli jo parhaat päivänsä nähnyt vuoteen 92jKr mennessä. Yhdeksänsadan vuoden keskeytymättömän laajentumisen tuoma korkea elintaso ja varallisuus sekä niiden mahdollistama ainainen juhliminen olivat pehmentäneet roomalaisten päänuppeja siinä määrin, että heidän voitiin sanoa olevan rappiolla. Keisariksi saattoi päästä lähes kuka tahansa, kunhan vain oli tarpeeksi häikäilemätön ja säälimätön. Kilpailijoiden ja vastustajien murhat kuuluivat pyrkyrien jokapäiväiseen toimenkuvaan. Sangen hyvä peli-idea, tämä.





Samoin ajatteli nähtävästi Robin Hoodin ohjelmoijaryhmä, kaapi pöytälaatikostaan esiin vanhat lähdekoodit, viritti niitä hieman ja tekaisi aiheesta pelin. Millenniumin Rome AD92 on ulkoasultaan melko samantapainen kuin saman firman Robin Hood.

Pelissä ohjataan tyyppiä nimeltä Hector, jolta ei ainakaan kunnianhimoa, vaatimattomuutta tai itsemurhaviettiä puutu: hän haluaa keisariksi keisarin paikalle. Valitettavasti Hector ei ole syntynyt onnellisten tähtien alla, sillä hän on roomalaisen lakimiehen omistuksessa oleva orja. Vaan maasta se pienikin ponnistaa, ja lahjomalla, petkuttamalla ja juonimalla Hector lopulta toivon mukaan saavuttaa tavoitteensa ja elää elämänsä onnellisena loppuun asti.

Suurin osa ruudusta toimii ikkunana isometrisella 3D-grafiikalla luotuun maailmaan, jossa hahmot vipeltävät kukin suuntaansa ja jossa sitten pitäisi ruudun vasempaan laitaan sijoitettujen nappuloiden avulla raivata tietään kohti imperiumin parhaiten palkattua virkaa. Muiden henkilöiden kanssa voi "keskustella" valitsemalla parista vaihtoehdosta mielestään sopivan vaihtoehdon tyyliin "moikkaa", "uhkaa" ja niin edelleen. Käveleminen sujuu hiirellä klikkaamalla. Näppäinohjauskin on, ja se onkin ehdottomasti paras tapa kulkea pieniä matkoja. Esineiden käyttö on yhtä suoraviivaista, joten käyttöliittymä ei ainakaan ole se etenemistä rajoittava tekijä.

Peli on jaettu kuuteen osa-alueeseen, joista kaksi eroaa rajusti muista. Siinä missä muut osiot ovat seikkailemista, on peliin ujutettu kaksi kevyttä strategiaosuutta. Ensimmäisessä räimitään Britanniaksi kutsutussa mutalammikossa mätkien barbaareja, toisessa taas paahdutaan Egyptin auringon alla. Varsin mukavaa vaihtelua, paitsi että muutamassa kohdin on töppäilty. Jos erehtyy rakentamaan linnoituksen väärään paikkaan, ei sitä voi enää purkaa tai tuikata tuleen. Pahimmassa tapauksessa linnoituksella voi nimittäin tukkia ainoan kulkuväylän toiseen kartanpuoliskoon. Lisäksi omat sotilaat jumittuvat varsin usein taustaan, ja onkin ikävää huomata hävinneensä taistelun vain siksi, että puolet porukasta seisoo keskellä ryteikköä kilometrin päässä taistelusta.

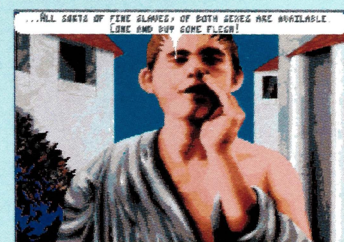
Kokonaisuutena pelin toteutus on kuitenkin sangen hyvä. Samplet ovat OK, samoin silloin tällöin kajahtavat musiikinpätkät. Äänitausta on rikas ja vaihteleva, lampaat määkivät, lokit kirkuvat ja sitä rataa. Peli on nopea viissatasellakin (miksei olisi?) ja latausajat lyhyet.

Vinkkejä ei pelissä paljoa jaella, ja suurin osa ajasta kuluukin talsiessa ympäri pelialueita ihmetellen graafisia yksityiskohtia. Onneksi manuaalin loppuun on ystävällisesti painettu neuvoja pelin osa-alueiden selvittämiseksi. Ohjeet eivät edes ole kryptisesti laadittuja, vaan ne sanovat sanottavansa turhia kiertelemättä, joten niitä ei kannata lukea, ennen kuin pelissä todella jämähtää. Muuten manuskasta ei sitten paljoa iloa olekaan sen jälkeen, kun on lukenut leikkimielisesti kirjoitetun Rooman historian extralyhyen painoksen.

Rome AD92 ihastutti yksityiskohdillaan, huumorillaan, helpolla pelattavuudellaan ja loogisilla ongelmillaan. Ainoat isommat mokat olivat näkyvän alueen push-scroll ja kiintolevytuen puuttuminen. Sangen hauskaa ajanvietepeli, jota pelailee mielellään.

Kimmo Veijalainen

Millennium/Electronic Arts
Amiga 500–3000, 1 Mt
Tukee lisälevyasemia



Toteutus
OK grafiikka, äänet ja pelattavuus.

Kynnys
Manuaalia tarvitsee ainoastaan koodin tarkistamiseen ja vinkkien lukemiseen. Helppo pelisysteemi.

Yhteenveto
Hyvä seikkailustrategiahybridi mielenkiintoisella juonella terästettynä.

Seikkailupeli

81





Leeds United Champions

Manageripeli Englannin historian viimeisen I divisioonan mestarit ovat saaneet nimeään kantavan manageripelin, joka on Football Director -peleistä tutun Tony Huggardin käsialaa. Leedsin luotsaamiseen 4. divisioonasta pääsarjaan ovat käytössä kaikki samat toiminnot, joihin tämänkaltaiset pelit ovat jo vuosia perustuneet.

Alkupääoman turvin lähdetään kokoamaan joukkuetta nousukelpoiseksi. Uusien pelaajien hankkimiseksi on palkattava kykyjen etsijöitä, jotka raportoivat löydöistään. Omasta nuoriseurasta kasvaa myös uuden polven palloilijoita. Pelaajille on maksettava viikottainen palkka ja sopimukset on uusittava niiden määräajan umpeuduttua. Mitä paremmin joukkue on pärjännyt, sitä korkeammalle pelaajat hinnoittelevat itsensä sopimusta uusittaessa.

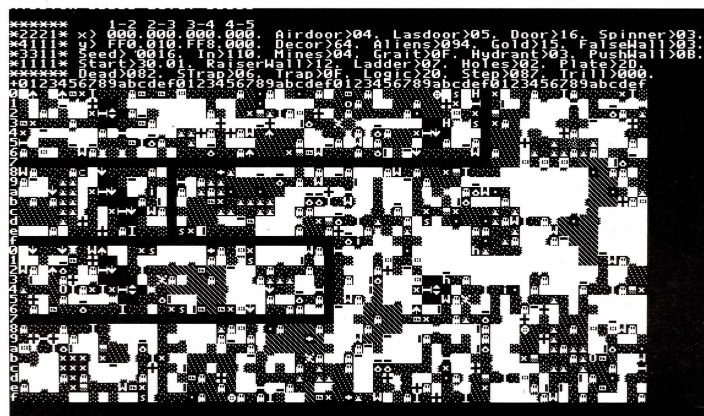
Ennen otteluita tarkastellaan vastustajajoukkueen heikkouksia ja vahvuuksia. Näiden perusteella sopeutetaan oma taktiikka tulevaan otteluun muuttamalla puolustuksen, keskikentän ja hyökkäyspään pelityyliä. Matsit esitetään yksinkertaisena ruutuna, jossa merkkigrafiikkarivillä esitetään pelin kulku kolmen sanan voimin. Viikottaiset harjoitukset on suunniteltava tarkoin, että joukkue pysyy jaloillaan sekä henkisesti että fyysisesti. Tavallisten liigaotteluiden lomassa pelataan liiga-ja FA-cup otteluita. Euroopan turnauksiin pääsemiseksi on pitkä ja kivinen tie kuljettavana.

Leeds United voisi olla mikä tahansa manageripeli, joko kaupallinen tai PD-julkaisu vain sillä erolla, että toteutus on surkea. Lisäksi peli on hitaanpuoleinen, eikä ihme, sillä se paljastuu Basicilla ohjelmoiduksi. Tästä huolimatta Leeds tarjoaa vain hieman vähemmän tekemistä kuin esimerkiksi The Manager, mutta manageripeleihin toivoisi pikku hiljaa uusia näkökulmia ja syvempiä syy-ja seuraussuhteita. PD:ltä löytänee vastaavia tuotteita.

J & P. Piira

CDS
Amiga 512 kt, ST
Testattu: Amiga

62

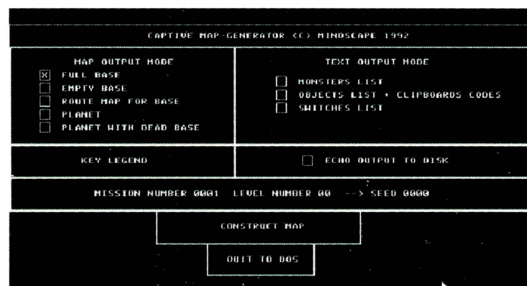


Captive Mapgen

Tuottaako Captive ongelmia? Mindscapen julkaisema apupaketti ei olekaan ihan normaali. Pakettiin kuuluu hyödyllinen vinkkikirja ja levyke, jonka ohjelmalla voi tulostaa DPaint II -yhteensopivia karttoja Captiven jokaisesta tasosta kaikkine mahdollisine tietoineen aina hirviöiden älykkyydestä löydettäviin rahapusseihin.

Valitettavasti Mapgen on vain PC-yhteensopiva.

Nnirvi



Amiga-Update

No Greater Glory

Strategiapeli Näinpä SSI:n eepos Yhdysvaltain sisällissodasta löysi tiensä Amigaankin. PC:n omistajat ovat saaneet jyystää Jenkkilän historian mustaa tahraa jo alkuvuodesta, mutta nyt odotus on palkittu.

NGG tarjoaa runsaasti aivotyötä, sillä yksinkertainen joukkojen liikuttamiseen ja taistelemiseen keskittynyt simulaatio se ei ole. Pelaaja kontrolloi joko unionia tai kapinallisia ja joutuu huolehtimaan maansa sisä- ja ulkopolitiikasta, puolueista, sotataloudesta sekä yleensäkin maansa koossapysymisestä. Kummankaan puolen hallitseminen sisällissodan ja ristiriitaisten intressien ristiaallokossa ei ole aivan yksinkertaisimpia tehtäviä.

Kun NGG on realistinen ja houkutteleva sisällöltään, niin samaa ei voi sanoa sen ulkonäöstä. Se on ruma kuin mikä suoraan PC:stä letkutetussa 16 värin loistossaan.

Käyttöliittymä on onneksi hyvä, käskyt lentävät hiirtä liikuttamalla ja ylävalikoista saa kaikenlaista infoa maan tilanteesta. NGG on myös systeemiystävällinen, moniajo toimii erinomaisesti ja on jopa suositeltavaa, sillä tällä tavalla voidaan välttää paperimuistiinpanot. Pelin voi installoida puoliksi kiintolevyllekin, joskin se täytyy käynnistää aina ykköslevyltä.

Kun PC-versio hidasteli jopa 386-koneessa, pyörii Amigan No Greater Glory yllättäen täysin ongelmitta jopa tavallisessa A500:ssa. Kätevä mies voi kopioida kakkoslevyn RAMiin, jolloin latailut loppuvat täysin.

Jospa vain kaikki toimisi ongelmitta. Mutta ei, varsin nerokas kenraalien omakehun ja julkisen mielipiteen järjestelmä, joka pakottaa pelaajan ottamaan huomioon myös politiikan, ei toimi kuten käsikirja kertoo. Kenraalit muun muassa väittävät että ansaitsisivat komennuksen vaikka heillä sellainen jo on ja seuraus on osavaltioiden kapinoiminen. Bugi tuhoaa kiinnostuksen peliin hyvin nopeasti.

Ulkonäköään ja yhtä jätti- sekä muutamaa pienempää bugia lukuunottamatta peli on upea luomus Yhdysvaltain sisällissodasta. Manuska on hyvä ja erittäin informatiivinen. Kun vain kenraalit toimisivat kunnolla.

Jukka O. Kauppinen

SSI
Amiga, PC
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa ja kiintolevyä
Testattu: Amiga + kiintolevy

80

PC-Update

Robocop 3

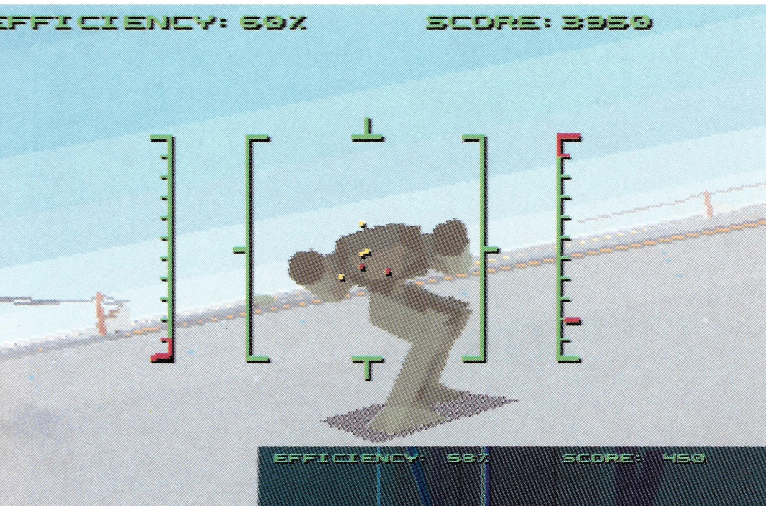
Toimintapeli Vuosi sitten Robocop 3 kohautti: Ocean hylkäsi patentti-tasohyppely/ammuskelukaavansa ja julkaisi vektorigraafisen Robocopin. Vastaanotto oli suopea ja syystäkin.

Robo 3:ssa on neljä alipelityyppiä, joita voi pelata erikseen toimintapelinää tai yhteen nivoutuvana "seikkailupelinä". Ammuskeluosuudessa Robocop kulkee pitkin käytäviä, ampuu rosmoja ja vastaavia vaan ei panttivankeja. Hyvin Robohenkinen osuus aitoine robotähtäimineen.

Roborepun avulla Alex Murphy osaa lentää ja pystyy tuhoamaan helikoptereita ja maa-ajoneuvoja. Tämä on ikäänkuin yksinkertaistettu lentosimu, ja itse asiassa varsin kiehtova sellainen, koska lentoympäristönä on kaupunki.

Autolla ajettaessa Robocopin tarkoitus on kiilata konnat autollaan tien sivuun. Konnien ajopelin mallista riippuen tämä vaatii yhdestä





useampaan tönäisyä. Hiiriohjaus toimii poikkeuksellisen hyvin. Muuten hyvä osio, joskin kun konnat voivat ammuskella Roboa, olisi kyborgimme voinut myös olla varustettu tuliaseella.

Oi, kunpa tähän olisi tyydytty. Mutta kun mukaan on ympätty vielä kolmiulotteinen beat'em-up robottininjaa vastaan. Tämä on paketin turhin, tylsin ja tarpeettomin alipeli, jonka poisjättämisellä Robocop 3 olisi ollut jopa Huippupelin arvoinen.

PC-versio on erinomainen. Grafiikkaa on parannettu ja se liikkuu erinomaisen notkeasti. Tuikitavalliset ääniefektit olisi kyllä voinut korvata kunnon sampleilla. Lisenssipelien aatelia.

Nnirvi

Ocean
PC (Amiga, ST)
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SB, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 386 VGA

87

PC-Update

Mega-Lo-Mania

Strategiapeli Ihanaa! Sensible Softwaren loistava piilostrategiapeli saapui vihdoinkin MS-DOS-muodossa.

Mega-Lo-Maniassa leikitään jumalaa, joka kolmea muuta jumalaa vastaan kilvoittelee planeetan herruudesta. Sota käydään saari kerrallaan, kolmen saaren saariston ollessa yksi taso. Tarkoitus on kehittää teknistä tasoaan ja liiskata vastustajat. Pelistä tulee vallan hilpeä kun ydinpommit astuvat mukaan.

Tekninen toteutus on aivan yhtä hyvä kuin Amigassa aikoinaan. 256 värin moodissa lisävärit käytetään maaston värittämiseen. Ainoa valittamisen aihe muuten hyvässä toteutuksessa on se, etten löytänyt mistään nappulaa, jolla helppiruudut saa pois.

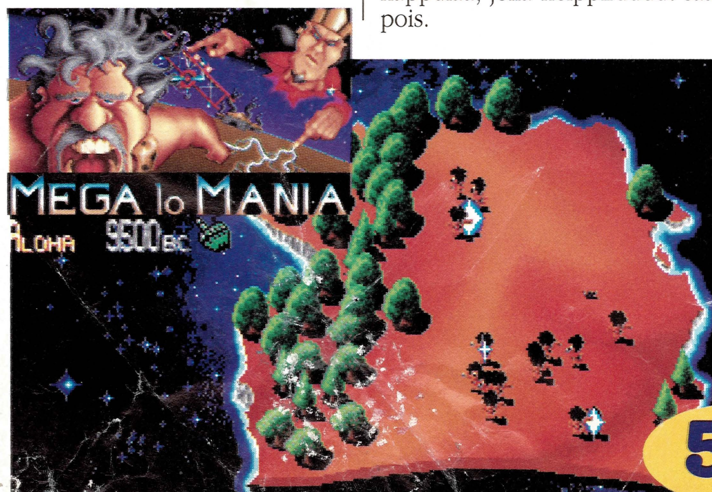
Mega-Lo-Mania on klassikko, mutta senhän kaikki jo tietävätkin.

Nnirvi

UbiSoft
PC, (Amiga, ST)
Näyttö: EGA, VGA (16/256)
Äänet: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N,H,J
Kiintolevy: 1,5 Mt
Testattu: 386 VGA



91



Amiga-Update

KGB

Seikkailupeli Nykyään Amigistit pääsevät melko nopeasti pelaamaan PC:hen ensiksi ilmestyneitä pelejä, mutta hintana on usein pikainen ja Amigaa hyödyntämätön huolimaton käännös. Tästä kärsii myös Cryon sinänsä mielenkiintoinen seikkailupeli, jonka tapahtumat sijoittuvat entiseen Neuvostoliittoon.

Pelaaja ottaa ohjaksiinsa KGB-agentti Maksim Rukovin, joka tutkii entisen agentin, Pjotr Golitshinin, hämäräperäistä kuolemaa. Peli etenee yksittäisinä grafiikkaruutuina, joissa Maksim kohtaa tapaukseen enemmän tai vähemmän sekaantuneita henkilöitä, etsii todistusaineistoa, törmää lihakoukkuihin ripustettuihin ihmisen raatoihin ja silleen. Käyttäjäliittymän älykäs osoitin, joka muuttaa toimintoaan riippuen osoitettavasta kohteesta, on näppärä idea. Vaihtoehtoinen toimintavalikko, josta valitaan suoritettava toiminto, on tahmea ja turha.

Grafiikka on suoraan letkutettu PC:stä Amigan Half-Brite-grafiikkatilaan. Tulos on huono. Kuvat ovat karkeita ja värivalinnat epäonnistuneita, esimerkiksi metallisten arkistokaappien pinta on vihreän, vaaleanpunaisen ja harmaan sekoitusta. Pelimusiikki on suorastaan surkeata, mutta onneksi sitä ei ole pakko kuunnella.

Toteutuksen ohella ärsyttävintä ovat pitkät miettimistauot toimintojen välillä sekä pelin harmittavan usein toistuva kaatuminen, jonka ohessa tallennettu tilannekin tuhoutuu. Syy lienee todennäköisesti Virginin toimittamassa ennakkoarvostelukappaleessa. Vaikka liioiteltu toverittelu ja yleensäkin pelin kehykset tuntuvat hieman väkinäisiltä, ei KGB ole hukkasijoitus, jos kiintolevyllä on ylimääräistä tilaa. Levykkeiltä peliä ei parane pelata, siinä touhussa katoaa nimittäin mielenterveys.

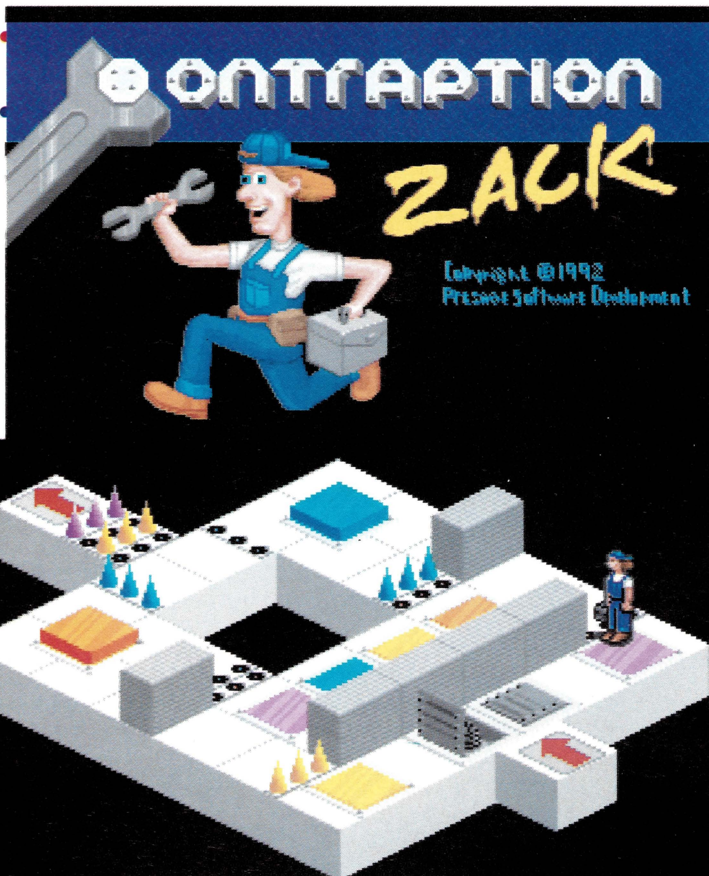
J & P. Piira



Virgin Games
Amiga, PC
Amiga 1Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä
Testattu: A500 3Mt + kiintolevy

77





Contraptions

Toimintaseikkailu Contraptions on ns. isometrinen puzzlepeli. Peli alkaa hauskalla introlla, jossa ensimmäistä työpäiväänsä nauttivalle Zackille tehdään pieni käytännön pila: työkaverit piilottavat kaikki hänen työkalunsa jonnekin Gadgetco, Inc. -yhtymän lukuisista huoneista. Ja tietysti pomolta käy käsky lähteä setvimään jotakin täysin mystistä ongelmaa.

Niinpä Zack löytää itsensä aseettomana (työkaluttomana) omituisen tehtaan käytäviltä. Lattiasta pilkistää piikkirivejä, joiden ylitse ei ole menemistä. Heti kohta Zack kuitenkin oivaltaa, että punaisen laatan päälle hyppääminen eliminoi punaiset piikit jne. Lisäksi hän tajuaa, että neliömäinen laatta jää pysyvästi pohjaan kun taas pyöreä singahtaa pian takaisin ylös ja piikit sen mukana. Seinissä on myös vipuja, joita napauttamalla tapahtuu yleensä jotakin enemmän tai vähemmän hyödyllistä.

Mekaanikko ei kuitenkaan ole mekaanikko ilman työkaluja, ja huoneista löytyykin outoja vempaimia, jotka ovat selvästi epäkunnossa. Niinpä Zack joutuu ensin etsimään muutaman työkalun. Puzzleja ratkomalla työkalusalkkuun ilmestyvät muun muassa pihdit, ruuvitaltta, putkenpaloja, teippiä, öljyä ja vasara. Takaisin oudon häkkyrän äärelle, ruuvin kiristys, putkenpalan uusinta ja katso: kone rupeaa hytkyttämään ja kuinka ollakaan samalla saattaa järjestyä reitti seuraavaan huoneeseen.

Aluksi ongelmat ovat yksinkertaisia ja helppoja ja vivut vaikuttavat vain kyseisen huoneen laitteistoon. Myöhemmin napin painamisen vaikutusta ei näe heti, vaan Zackin täytyy lähteä köpöttelemään ympäri tehdasta. Tässä vaiheessa elokuvallinen zoomaus kohdepaikkaan olisi säästänyt turhalta kävelyltä, jota muutoinkin on aivan riittävästi. Silti pelissä etenee ja eteneminen tuo tyydytystä.

Isometriseksi peliksi Contraptions on värikäs mutta selkeä. Zackin ja koneiden animaatio on huolellista, musiikki ja äänet kuulostavat hyviltä ja hauskoilta. Ainoa ongelma on tuo runsas (hitaahko) kävely huoneesta toiseen ja takaisin. Peli on suositeltava ostos kaikille niille PC-pelaajille, jotka eivät aina jaksa kahlata läpi laajoja supermegaseikkailuja ja joita puzzlepelit sattuvat innostamaan.

JTurunen

Mindscape
PC, minimi 286 16 MHz
640 kt, 3,5 Mt kiintolevytilaa
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: AdLib, Soundblaster, Roland
Ohjaus: N, J
Testattu: 486 VGA

80

Mario is missing!

Opetuspeli lapsille Mario on kadonnut ja Luigin tehtävä on löytää hänet. Tapahtumapaikkana koko maailma. Ei kuulosta miltään helpolta tehtävältä, vai mitä?

Luigi transportataan kaupunkiin, ja tehtävänä on vastaantulevilta ihmisiltä kyselemällä päätellä, mikä maanosa, maa ja kaupunki on kyseessä. Kun sen selvittää, saa avukseen Yoshin, suloisen lohikäärmeen, jolla Luigi ratsastelee kaduilla.

Ja katuja riittää. Jokaisessa kaupungissa on kolme infopistettä, jotka ovat suljettuja niin kauan, kunnes Luigi löytää artifactin, kadonneen tunnuksen. Esimerkiksi Moskovassa joku on varastanut metron M-tunnuksen, mitähän sillä tekee?

Kun Luigi on selvittänyt, mitä tai mikä on kadonnut, kannattaa tutkailla Luigin tietokoneen tietoja kyseisestä paikasta. Vihjeet on syytä opetella ulkoa. Tunnuksen Luigi saa saman tien. Infopisteessä on puhelinnumero, johon täytyy soittaa. Vastaaja kyselee kaksi kysymystä, ja jos Luigi vastaa oikein, hän voi palauttaa tunnuksen oikeaan infopisteeseen.

Ja kun kaikki tunnukset on palautettu, Yoshi syö Poken, heiluvan hirviön, ja Luigi pääsee palaamaan linnaan ja teleporttautumaan seuraavaan kaupunkiin.

Grafiikka on mainiota. Hirviöt ovat suloisia ja Luigi sympaattinen. Mutta itse peli on tylsä. Jokaisessa kaupungissa toimitaan saman kaavan mukaan ja katujen tallaaminen kartan avulla kadottaa mielenkiintonsa muutaman kaupungin jälkeen. Luigin puhelin (joka soi!) on hauska, samoin tietokone. Maapallon kartta on helppokäyttöinen, mutta yksityiskohtaiseksi sitä ei voi sanoa.

Mario is missing! on lähinnä lapsille tarkoitettu opetuspeli, jolla yritetään opettaa lapsille maantiedettä ja eri maiden kulttuuria. Mutta vihjeet tietokonella ja puhelinkysymykset ovat vaikeahkoja ja hyvä englannin kielen taito on tarpeen. Hyvä ja kehittävä lahjapeli, jos olet itse valmis lukemaan (suomentamaan) vihjeet, sanomalehden kirjoitukset, keskustelut yms.

Sari Alho

Mindscape
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: H, N
Testattu: 286 VGA SB

80





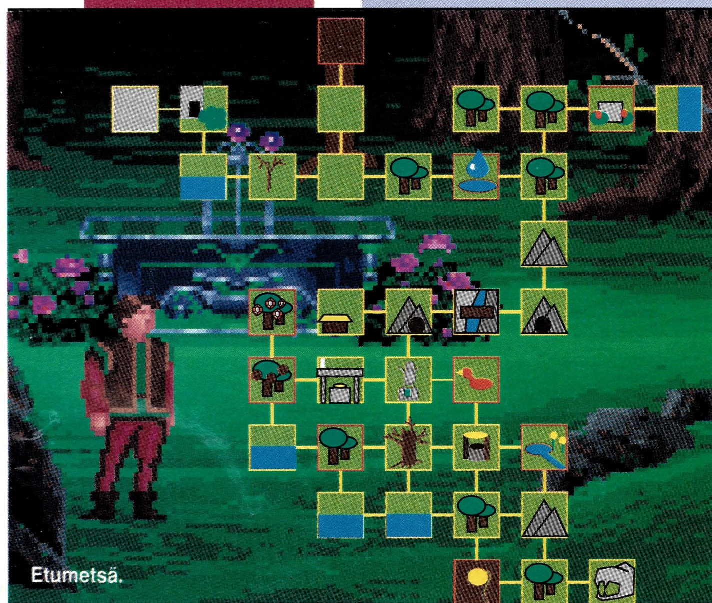
THE LEGEND OF Kyrandia™ Book I

●● Aavan meren tuolla puolen jossakin on maa, jossa muun muassa siivekäs hepo taivaalla lepattaa. Mutta paha hovinarri Malcolm kulkee ympäriinsä ja taikavoimallaan tappaa puita, räjäyttää oravia ja kivettää ihmisiä.



Nirri pois narrista

Kun pakkaan pannaan kuningas, kuningatar ja jokeri, niin jokeri nokittaa ja käteen jää vain kaksi ruumista. Ja bonuksena poika, Brandon, joka tosin ei tiedä olevansa prinssi. Mutta nyt teemme hänestä kuninkaan ja Kyrandiasta taas mukavan, joskin tylsänpuoleisen, paikan asua.


Etumetsä.

Miljoona miljoona ruusua

Kun Malcolm on tehnyt tepposensa ja Brandon saapunut paikalle ihailemaan isoisänsä näköispatsasta, päästään asiaan.

Isoisäsi luota löydät sahan, kirjeen ja pari jalokiveä, jotka nappaat mukaan. Poistu isoisin talosta ja hae Pool of Sorrowista kyynelpisara. Vie kyynelpisara kuihtuneelle pajulle ja pistä se sen kylkeen. Ihme tapahtuu ja paikalle saapuu nokkava Merith, josta ei tällä hetkellä kannata sen enempää välittää. Mene temppeliin ja näytä Brynnille kirjettä. Hän käskee sinun hakemaan ruusun, jonka löydät alttarilta. Paluumatkalla vie saha sillan luona notkuvalle Hermanille.

Anna ruusu Brynnille, joka näppärästi konvertoi sen hopeiseksi. Matkalla kohti alttaria törmäät Merithiin, joka puusta pudottuaan jättää jälkeensä marmorikuulan. Mene alttarille, korjaa se marmorikuulalla ja pistä hopearuusu sen päälle saadaksesi Amuletin. Nappaa mukaasi yksi ruusu ja mene Timberwoodiin sillan yli.

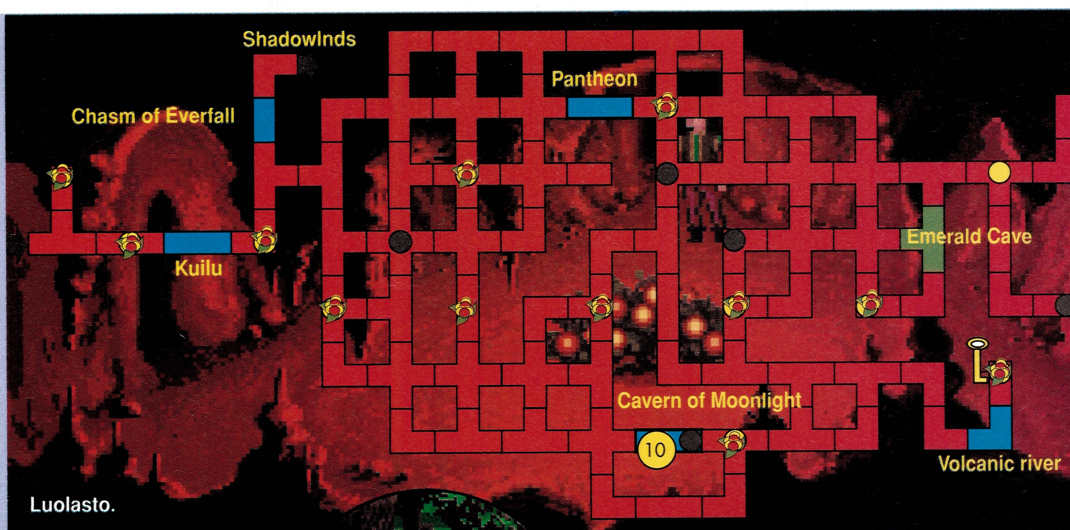
Sulka hattuun

Keskustele mökissä asuvan Darmin kanssa, joka nakittaa sinua sulkakynän hankinnalla. Hae linnunpesän luota pähkinä, metsästä käpy ja pikkutemppelin vierestä tammenterho. Kuolleella aukiolla on reikä, johon tiputat tämän orgaanisen roinan. George Bush ilmestyy näkyvin palkiten sinut parannusloitsulla. Siipirikko lintu tuntuu olevan ainoa sulkakynän lähde, joten pikajuoksu kotipesälle ja parannusloitsulla lintu lentoon. Palkintosulka kiikutetaan Darmille, joka palkitsee kylmyysloitsulla ja uudella tehtävällä: synnyinkivien etsinnällä.

Horoskoopissa kivimies

Ensimmäinen vaadittava kivi on Sunstone, joka makaa puron pohjassa. Poimi ohimennen tulppaani mukaan ja zoomaa rubiinipuulle ja nouki kaksi rubiinia mukaan. Jos käärme puree, paranna itsesi.

Sitten harhailet ympäriinsä, kunnes olet löytänyt 7–8 erilaista jalokiveä. Vie kaikki alttarille ja tallenna peli. Aloita Sunstonella ja selvitä loput kivet lataa-



Luolasto.

heittämässä raha kylän kaivoon ja yllätys! Sieltä löytyy Moonstone. Sen sijoitus Pantheoniin antaa sinulle mahdollisuuden muuttua virvatuleksi. Virvatulena käyt hakemassa yhden smaragdin sekä ennen kaikkea Malcolmin linnan avaimen. Hakuretkeä estävä laavavirta jähmettyy kylmyydessä. Ja sitten vain virvatulena yli Chasm of Everfallin.

Taikavettä

Ulkoilmassa taas! Poimi omena, mutta älä syö sitä missään nimessä. Jatka matkaasi, niin saat oksan päähäsi ja heräät Xanthian laboratoriossa. Hän nakittaa sinua taikaveden noudolla, mutta voi! Ilkeä Malcom tuhoaa lähteen ja haastaa sinut etsintäreissulle. Kuin Mooses konsanaan singahda palavalle pensaalle, sammuta se kylmyydellä ja vie kristallipallo takaisin oikealle paikalleen. Ota pulloon vettä ja hörppää. Gloria hallelujaa, saat palkinnoksi Magneettikädet ja singahdat kokeilemaan niitä Kuninkaalliseen Kalkkiin, jonka pikkufauni kuitenkin kähmäisee.



malla tarvittaessa tallennettu peli, kunnes kombinaatio on selvä. Palkintona on huilu.

Mene Serpent's Groveen, jossa tutustut Malcolmiin. Puheiden jälkeen Malcom heittää viereesi tikarin, jolla heität Malcomia takaisin. Malcom häipyy ja sulkee luolan jäällä. Mutta huilun epävireiset nuotit poistavat sen päiväjärjestyksestä.


Virvatulena pääsee kuilun yli.

Pimeys on täynnä silmiä

Luola on täynnä tulimarjapensaita, jotka toimivat valonlähteenä. Yksi marja kestää kolme ruudullista, mutta jätä aina pimeään luolaan terttu lattialle, niin se kestää ikuisesti.

Portti sulkeutuu jälkeesi ja tarvitset viisi kiveä sen avaamiseen, eli käy keräämässä ne luolastosta. Pantheonin virvatulet antavat sinulle tehtävän, johon tarvitset kultarahan. Se löytyy Cavern of Twilightistä. Käy


Pikku fauni varastaa kalkkisi.

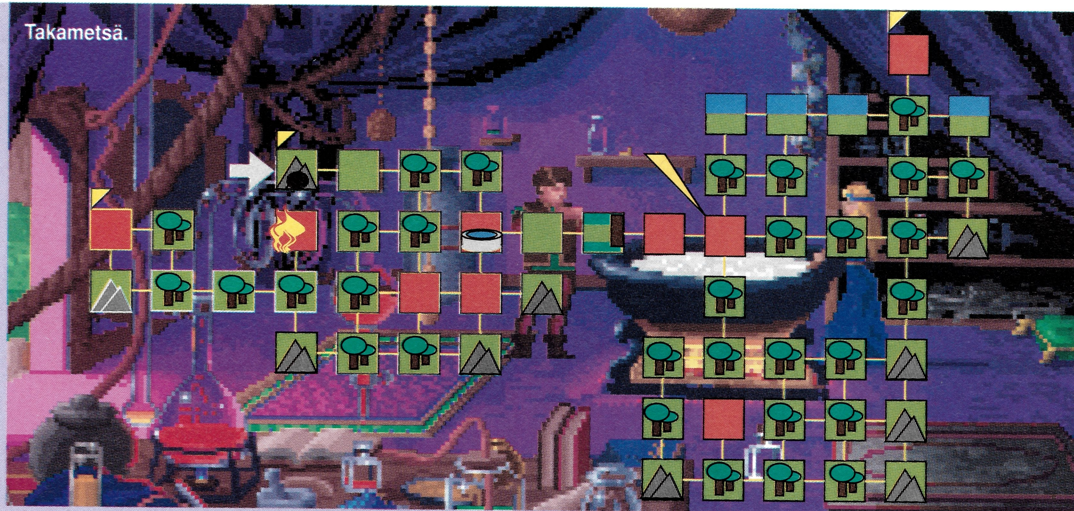



Kelloja soittamalla saa avaimen.

Hae lisää vettä ja vie se Xanthialle, joka haluaa seuraavaksi mustikoita. Kun horjut marjalastin kanssa takaisin onkin Xanthia hävinnyt.

Korpikuusen kyyneliä

Mene lattialuukun läpi ja käy hakemassa punainen hyasintti. Palaa takaisin Xanthian labraan ja tarkista, löytyvätkö sinulta seuraavat esineet: hyasintti ja rubiini, mustikka ja safiiri sekä tulppaani ja topaasi (smaragdi eli emerald käy hätätapaukses-



sa) ja vielä ruusu. Mikäli jotain puuttuu, palaa Timberwoodiin hakemaan se.

Valmista aina kaksi annosta sekä keltaista, sinistä että punaista juomaa heittämällä pataan samanvärinen kukka ja jalokivi ja täyttämällä pullo. Pulloja ilmestyy aina kun livahdat ulos.

Kun raaka-aineet on jalostettu, mene Xanhtian kristalleille ja valmista pullo oranssia ja violettia juomaa. Sitten ota omena mukaan ja mene faunin luo vieraisille, Sisään pääsee kulauttamalla napsut violettia. Fauni antaa kalkin, kun saa omenan.

Sitten viimeiseen osioon: mukaan pitää ottaa oranssi juoma, avain, Kuninkaallinen Kalkki ja ruusu. Mene lähtöalustalle ja kulauta oranssinen juoma.



Malcomin kanssa vastakkain

Olet saapunut linnasaarelle. Heitä ruusu vanhempiesi haudalle, niin äitee palkitsee sinut Cloaking Devicella (eli näkymättömyydellä). Kytke Cloaking Device päälle ennen kuin työnnät avaimen paikoilleen. Tie linnaan on auki.

Malcolmin kanssa turistuasi suuntaa matka keittiöön ja ota valtikka. Kipaise kirjastoon ja avaa salaovi vetämällä hyllystä ulos kirjat O-P-E-N. Ota kruunu mukaan ja mene salakäytävään jatkaen matkaasi voimakentän luo. Magneettikädet häiritsevät kenttää ja voit irtonaisen laatan alta kerätä avaimen. Alakerta onkin liki selvä, joten seuraavaksi yläkertaan.

Kun menet vasemman puolen ylimmäiseen makuuhuoneeseen, kohtaat Hermannin, joka haluaa palauttaa sahansa. Parannusloitsu saa zombien untenmaille, ja pääset soittamaan kellolla riemukkaan DO-FA-MI-RE-sävelmän, jonka ansiosta sinulla on kaksi avainta. Äkkiä suureen halliin ja Kyragemin portit auki.

Suuri metaliovi aukeaa kun pistät kolme kuninkaallista esinettä oikeaan järjestykseen. Sanailtuasi ja tapeltuasi Malcolmin kanssa pääset Kyragemin luo. Kytke Cloaking Device päälle ja siirry lohikäärmepeilin eteen, niin Malcolm kokee pikku yllätyksen ja pääset vetistelemään loppuanimaation.

Nnirvi

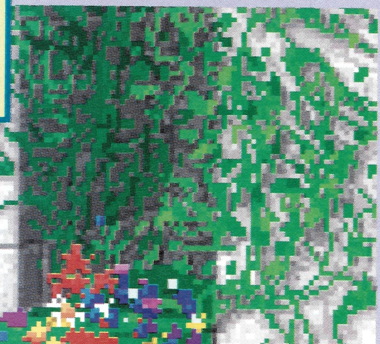
Hauskoja pikku jippoja

Tallenna ennen kuin kokeilet!

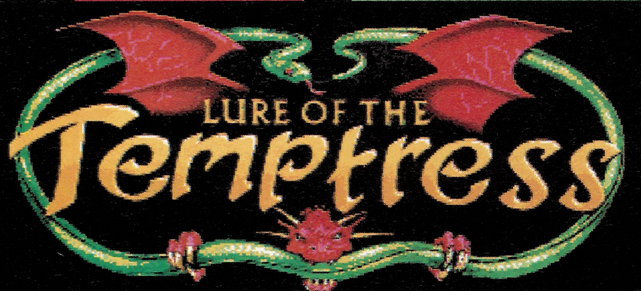
- † Ylitä korjaamaton silta tasapainoillen.
- † Mene pimeään luolanosaan.
- † Älä paranna itseäsi kun noukit rubiinia.
- † Yritä poistua ruudusta, kun kohtaat Malcolmin Serpent's Grovessa.
- † Ylitä tulijoki ilman loitsua.
- † Taputa suossa elävää otusta.
- † Tee vihreää juomaa.
- † Yritä lentää linnaan virvatulena.
- † Yritä näkyvänä linnaan.
- † Älä nukuta Hermannia.











Maageja ja lohikäärmeitä

●● Kaunis maa, toisessa ulottuvuudessa ja ajassa, eli rauhassa ja yltäkylläisyydessä... Kunnes tuli turma. Taas yksi evankelistojen mielitarina, messiaaninen sepustus rauhasta, joka rikkoutui. Lure of the Temptresskään ei välty tyypilliseltä katastrofijuonelta, mutta pelin erinomainen sisältö ja kontrollijärjestelmä korvaavat täysin taustatarinan.

Turnvalen kaupungin lähellä kapinoi hallitsevan kuninkaan valtaa vastaan Selena, kaunis maagi. Kuningas ratsasti Selenaa vastaan, mutta seuranneessa taistelussa murskattiin sekä kuninkaan armeija että kuningas. Pelaaja, Diermot, ei alunperin tahtonut lainkaan ottaa osaa koko puuhaan, mutta hepo vei miehen mennessään. Diermot selvisi hengissä ja paiskautui tyrmään. Nuoren ja vastoin tahtoaan sankariksi paiskautuneen miehen näkemys tyrmässä virumisesta ei kuitenkaan kuulu hänen katsantoonsa loppuelämän viettämisestä.

Vankilassa ei viihdytä – sieltä karataan

Pelin alkaessa Diermot on tyrmässä lukittuna. Helpompaa hänellä silti on kuin naapurihuoneessa olevalla kaverilla, jonka näkee kurkistamalla seinässä olevasta reiästä – tyyppi on venytyspöydässä.

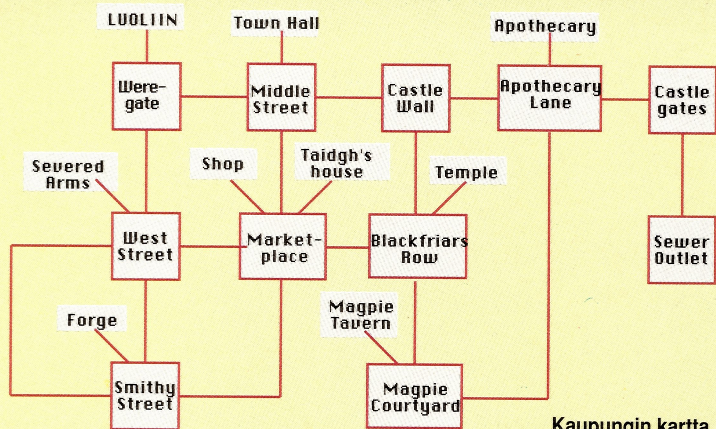
Ota soihtu ja sytytä sängyn oljet. Toivottu häiriö syntyy, skorl tulee katsomaan ja menee pois ovelta. Vilahda ovesta salamannopeasti, paiskaa ovi perässäsi kiinni ja lukitse se.

Naapurihuoneessa roikkuu seinällä toinen vankiparka, joka vetää viimeisiään. Eloa ei riitä enää puhumiseen asti, mutta pullollinen juotavaa tekisi varmasti terää. Pistäydy perähuoneessa jututtamassa kidutuskapineessa lojuvaa heppua, ja vapauta hänet veitsen avulla. Näin Diermot saa uskollisen seuraajan, Ratpouchin, joka hinautuu perässä paikasta toiseen. Nurkassa olevan säkin voi viiltää auki samaisella veitsellä, palkkioksi saa kolikon.

Käy täyttämässä pullo skorlien juomatynnyristä, ja tarjoa juotavaa seinällä roikkuvalle miehelle. Viime henkosinaan hän paljastaa karkureitin ja neuvoo mitä tuleman pitää: etsikää seppä ja puhukaa




Vankilan perähuoneesta löytyy paljon hyödyllistä



Kaupungin kartta.


Kaupungissa kuljeskellaan kaduilla ja piipahdetaan välillä sisään.

hänen kanssaan jatkotoimenpiteistä Selenaa vastaan.

Koska Diermot itse on liian hento pystyäkseen aukaisemaan tiiliseinän ulospääsyn, käske Ratpouchia tekemään se puolestasi. Vapaus odottaa – viemärissä.

Nainen pulassa, taas

Kylässä vastaan tulee kaikenlaisia ihmisiä, joita kannattaa jututtaa – kiinnostavien tiedonmurusten ja hyödyllisten tuttavuuksien toivossa. Jos vihreätakkinen mies, Mallin, ilmestyy ruutuun, kannattaa häntä jututtaa välittömästi. Hän antaa tehtävän: vie metallitanko kauppiaalle Market Placella olevaan kauppaan. Kauppias antaa sinulle palkkioksi rahaa ja jalokiven.

Tärkeintä on etsiä käsiinsä kylän seppä, joka löytyy joko pajastaan, kapakasta tai kylän kaduilta. Sepän paja on hassussa kaksikerroksisessa talossa, jonka läpi menee tie. Jos hän on kotona, alasimen pauke kyllä kuuluu kadulle.

Seppää, Luthernia, jututtamalla selviää ensimmäinen tehtävä. Rohdoskaupan pitäjä, Goewin, on kadonnut ja hänet pitää löytää. Ensiksi on selvitettävä mitä tytölle on tapahtunut, joten mars kadulle kyselemään. Jututa myös Lutherienin äitiä Catrionea, mutta varaa siihen aikaa: juttua piisaa. Nappaa mukaasi pajan lattialta tulukset (tinderbox).

Severed Arms -kapakasta löytää yhden mielenkiintoisen tuttavuuden, naisen nimeltä Edwina. (Amiga-versiossa Eileain). Edwinalla on omat käsityksensä Goewinin kohtalosta, kannattaa kuunnella muttei uskoa. Muut hahmot eivät ole juurikaan hyödyksi, joten seuraavaksi etsimään Mallinia.

Mallinilta irtoaa tiedonmuru: Morkus saattaisi tietää jotain. Morkuksen löytää Magpien tavernasta. Hän on hassu mies, jolta ei irtoa tietoja helpolla. Ensin siis juttelua kaksi kertaa, sitten lahjontaa ja viimein paljastuu mitä tyttöraasulle on tapahtunut. Skorlit ovat raahanneet hänet vangiksi!.

Takaisin Luthernin luo kertomaan huonot uutiset. Miehellä on idea, josta saattaa olla apua: täytyy etsiä Grub ja kysyä häneltä "black goatista". Muistatko miehen, joka makaa kaivon vieressä Magpien tavernan edessä? Hän on Grub, ja puhuttuasi hänen kanssaan palaa Luthernin pajaan. Kaivattua taikuria ei ole näkynyt, mutta Severed Armsissa neulojaan kitkutteleva Edwina tietää jotain asiasta. Häneltä Diermot saa haltuunsa taikurin päiväkirjan.

Kenties taikurin muodonmuutosputelista olisi hyötyä Goewinin vapauttamisessa. Mene Magpien tavernaan jälleen kerran, tällä kertaa jututtamaan Nellietä. Kauppiaalta saatu jalokivi löytää täältä käyttönsä, sillä vastalahjaksi Nellie antaa pullon. Pullon sisältö on sen verran ytyä ainetta, että Diermotissa ei ole tarpeeksi juoppoa sen tyhjentämiseen. Sepässä riittää miestä siihenkin, joten Luthernin etsintään vain. Kun pullo on tyhjennetty, on aika ryhtyä murtovarkaaksi ja murtautua ex-taikurin taloon, joka on Market Placella kaupan vieressä.



Ratpouchilla on tiirikoinnin taito hallussaan, joten käskemällä häntä käyttämään tiirikkaa lukkoon ovi aukeaa. Partioivia skorleja kannattaa varoa, kun on päässyt sisään. Talon sisällä on jännä aparaatti, josta saa mutaatiolitkua – taikajuomaa, jolla pelaaja muuttuu Selenan kopioksi. Tutki päiväkirjaa, käytä tinderboxia öljypolttimeen, ja sen jälkeen tyhjää pulloasi laitteen oikeassa reunassa olevaan tappiin.

Juo litku ja muodonmuutoksen jälkeen ravaa kaupungintaloon (joka toimii skorlien tukikohtana) ja mene sisälle. Sieltä löytyy kahden vartijan välistä kaivattu Goewin. Vapauta tyttö ja poistu ulos. Muodonmuutosjuoman vaikutus lakkaa itsestään jonkin ajan kuluttua, ja loppuaika kannattaa käyttää hyväkseen liikkumalla ympäriinsä ja jututtamalla kaikkia pelihahmoja.



Ratpouch-apuri murtautuu käskystä taikurin taloon.

Onko vastavarkaus rikos?

Kun Diermot on palautunut omaksi itsekseen, on syytä mennä katsomaan Goewinia, jonka löytää omasta pikku kaupastaan tai kävelemästä jostain kylän kaduilta. Pienen keskustelun tuloksena Goewin kiittää lämpimästi, ja jokin syttyy Diermotin sydämessä. Onko se rakkautta? Tämän pienen herkän tuokion jälkeen käy lukemassa munkkien talon seinään kiinnitetty viesti, ja sitten etsi Mallin jälleen kerran käsiisi. Paha kyllä Mallin on kylän asukkaista liikkuvaisin, ja aina kateissa kun häntä kaivataan – "kauppoja" hieromassa kai.

Kunhan mies löytyy kannattaa häntä jututtaa, sillä Mallinilla on vaikea identiteettikriisi ja hän kaipaa taas kuriiria. Aiemmin aikaansaatu luottamus on nyt syytä rikkoa, sillä Mallinin antaman kirjan hyödyllinen määränpää ei suinkaan ole Mallinin määräämä Morkus, vaan kirjan alkuperäiset omistajat – mun-



kit. Kirja mukanaan heidän majapaikkaansa pääse sisälle, ja Toby-munkki ilahtuu kovin kirjasta. Älä anna kirjaa Whelkmunkille! Kun juttelet hetken Tobyn kanssa, hän paljastaa, kuinka Selenasta voi päästä eroon, tai pikemminkin kuka voi tehtävässä auttaa: Weregaten takaisissa luolissa asuva lohikäärme. Ensin on saatava tarvittavat ainekset, jotta kärme saadaan huumatuksi.

Palaa Goewinin luo ja pyydä tarvitsemasi aineet. Kerro että niitä tarvitaan lohikäärmettä varten. Valitettavasti cowbane on loppunut, joten sitä täytyy lähteä hankkimaan. Jos olet aiemmin jututtanut Catrionaa eli Luthernin äitiä, voit pistää Ratpouchin hommiin: tell ratpouch to go to the forge, and then ask catriona for cowbane, and then go to smithy street, and then get cowbane, finish. Ratpouch käy hakemassa ainekset, tai voihan ne hakea itsekin. Kun cowbanea viimein on hallussa, anna aines Goewinille, joka kasaa taian.

Smaugin luo

Lohikäärmeen luo johtava ovi on tiukasti kiinni, eikä kukaan tiedä kuinka se aukeaisi. Hmm, Severed Arms -kapakassa olutta kittaavalla Ultar-barbaarilla oli kova yritys lohikäärmeen tappamiseen. Siispä sinne jututtamaan äijää.

Sitten katsomaan lohikäärmeportilla olevia gargoyleja (patsaita), keskusteleminenkin onnistuu. Ilmenee että gargoylet eivät saa avata ovea miehille (man = suom. ihminen, mies; onkohan gargoyleilla ongelmia kieliopin parissa?). Kuka olisikaan kaunein naispuolinen kyläläinen? Goewin! Mars Goewinin kauppaan auttavaa kättä pyytämään.

Goewin suostuu tarjoukseen, joten portille odottelemaan hänen saapumistaan. Kun Goewin ilmestyy, pyydä häntä puhumaan gargoyleille, jotka avaavat oven. Mars sisälle.

Sisältä löytyy sarja luolia, joiden molemmissa päissä on ovet, ja kaksi pääkalloa, joilla kontrolloidaan ovien asento (kiinni/auki). Toiseen luolaan pääset, kun menet sinne ja pyydät Goewenia vääntämään edellisen luolan kalloja. Sama on toistettava vihreässä ja sinisessä luolassa. On syytä panna muistiin kallojen asennot ja testattava kussakin huoneessa pull/push-käskyjen vaikutusta kunkin kallon asentoon. Toiminnot eivät nimittäin ole yhtäläisiä. Sinisen luolan jälkeen tulee vastaan pikkuruinen mustahko luola, jossa kannattaa tilanne tallentaa ennen jatkamista.

Uudessa luolassa lohikäärmeen rauhaa vartioi jokin outo olio, pitkän miekan kanssa. Onnekseen Diermot löytää lattialta kirveen. Seuraa henkeäsalpaava taistelu, jonka pelaaja pystyy voittamaan muutaman yrityksen jälkeen. Sitten vain lohikäärmettä häiritsemään. Vanha kunnon mato vetää sikeitä, mutta on oltava nopsa ja käytettävä taikalitkua lohikäärmeeseen ja käskettävä sitä auttamaan. Lohikäärme kertoo vanhoista ajoista, ja paljastaa mitä Selenalle on todellisuudessa tapahtunut. Lisäksi Diermot saa kätevän esineen, maagisen kiven, jossa on lumous jolla päästään Selenan aivoituksista eroon.

Nyt lohikäärmeen voi antaa jatkaa nukkumistaan. Ulospääsy sentään on helpompaa kuin sisääntulo.

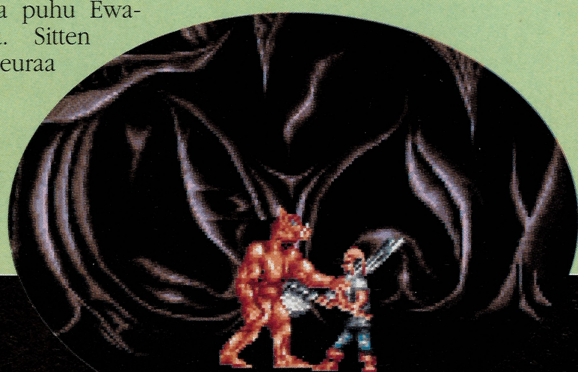

Kaupungintalo ja sen vartija.

Kaivopiha Luren malliin.

Linnaan vie tie

Kun hallussa on viimein kapine, jolla Selena saadaan aisoihin, on ongelma linnaan pääseminen. Kuinka livahtaa sisälle? Ensin kuitenkin Luthernin luo kertomaan uutiset. Kun Mallin sattuu kohdalle kannattaa pistää hänen vinkkinsä korvan taakse, ja viipottaa kylän kaupan vierustalle kyttäämään epäilyttäviä skorlpartioita. Kun yksi ilmaantuu paikalle ja menee kauppaan sisälle, katso ikkunan läpi, mitä siellä tapahtuu. Odottamisen pituus on aivan tuurista kiinni.

Salakuunnellessa kauppiaan ja skorlin keskustelua paljastuu, että skorlitkaan eivät diggaa Selenaa, ja haluavat päästä hänestä eroon. Ewan-kauppiaan pitäisi kavuta tynnyriin ja surmata Selena, mutta tämä rooli sopii paljon paremmin Diermotille. Kun skorl tulee ulos juttele ensin hänen kanssaan, sitten mene kauppaan ja puhu Ewanin kanssa. Sitten tynnyriin, seuraa animaatio.


Lohikäärme odottaa, jos voitat taistelun.

Se viimeinen taisto oli kauhia

Linnassa Diermot löytää itsensä kellarista. Vilkaise ensin vasemmassa reunassa olevaa tynnyrikasaa ja mene sitten oikealle keittiöön. Ota pihdit (tongs), tutki pöydällä lojuvaa raatoa ja ota siitä roikkuva läski (fat) irti (yksi pienen pieni pikseli muun roinan seassa!). Puhu sen jälkeen Minnowin, keittiöpojan, kanssa. Kerro että olet tullut liiskaamaan Selenan (come for Selena) ja pyydä houkuttelemaan vartija-skorl viinikellariin sanomalla että joku odottaa siellä. Kun poika poistuu, palaa kellariin ja käytä pihtejä vasemmalla olevan tynnyrin tulppaan (bung), sitten piiloudu huoneen oikeaan reunaan tynnyrien taakse. Kun skorl tulee ja lähtee katsomaan viinitynnyriä, vilistä keittiön kautta pakoon.

Keittiön takaa löytyy pikku huone, josta menee portaat ylös ja ovi eteenpäin. Mene ovesta saliin, jossa skorlit vielä kuorsaavat edellisillan bailujen jäljeltä ja edelleen oikealle vinssihuoneeseen. Vinssin vipu on aika jäykkä, joten käytä läskiä siihen ja käske sitten Minnowia vetämään siitä. Käytä (operate) samalla itse vinssiä, ja laskusilta Selenan torniin laskeutuu. Nyt skorlien läpi takaisin, yläkertaan ja vielä kerran ylös laskusillalle. Tallenna ennen sinne astumista.

Nyt alhaalla olevalla laskusillalla odottaa viimeinen vastus: samanlainen otus kuin lohikäärmeen vartija. Kun siitä on selvitty, on jäljellä koitos Selenan kanssa. Heitä Gethrynin silmä Selenaa päin.

Mitä sen jälkeen seuraa? Mitä skorleille tapahtuu? Saavatko Diermot ja Goewin toisensa? Mitä Morkukselle, kylän petturille, tehdään? Jääköön salaisuudeksi...

Jukka O. Kauppinen

Liity sinäkin säästäjien "jengiin" ja säästä ostamalla Komentokekuksesta.

Yli 55.000 asiakasta luottaa Komentokeskukseen.

JO lähes 8 vuotta luotettavaa postimyyntiä. Kolmas liike avattu Turkuun!!!!!

Malli	386/40SX	386/40	486/50	486/66
Keskusmuisti	1MB	4MB	4MB	4MB
Cachemuisti	16KB	256KB	256KB	256KB
Kovalevy	80MB	80MB	80MB	80MB
Käteishinta	7350,-	8790,-	10900,-	12750,-
Ennakkohinta	6890,-	8150,-	9995,-	11950,-

Vakiokokoonpano kaikissa koneissa: 14"SVGA värinäyttö, 1MB SVGA näytönohjain Trident 8900, Honeywell Opto-mekaaninen HIIRI, Honeywell näppäimistö, pöytäkotelo, 2xRS, 1xCentr., 1xpeliportti, 3,5"/1,44MB levyasema, DR. DOS 6.0 käyttöjärjestelmä, NERO 2000 suom. tietovisailu, Suomi- Englanti sanakirja, 2 VUODEN TAKUU, paitsi hiirellä ja näppiksellä 3 vuotta. Ennakkomaksulla 30-40 pv:n toimitusaika. Myös osamaksulla.

Amiga 500 + TV modulaattori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	2395,-
Amiga 500Plus +modulaattori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	2795,-
Amiga 500 + Stereo/Väri monitori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	4250,-
Amiga 500Plus + Stereo/Väri monitori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	4550,-

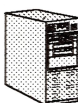
Amiga 600 KYSY TARJOUS eri malleista!!

SEGA Megadrive + Sonic	895,-
SEGA Game Gear	795,-
Atari LYNX	695,-
SUPER Nintendo 16-bittinen	995,-

Paljon pelejä ja tarvikkeita Konsoleihin ja sikahalvalla. Myös käytetyt

Lisäoptiot koneisiin:

4MB lisää muistia	+1000,-
120MB kovalevy	+670,-
170MB kovalevy	+950,-
200MB kovalevy	+1400,-
Slimline kotelo	+100,-
Minitower kotelo	+100,-
Tower kotelo	+650,-
MS DOS 5.0	+150,-
Fax/Modeemi	+500,-
Windows 3.1	+350,-
5,25" levyasema	+450,-
Lomittamaton näyttö	+400,-
CD-ROM asema	+1500,-



KOVALEVYT:

80MB/17ms AT/IDE	1750,-
100MB/15ms AT/IDE	2295,-
120MB/16ms AT/IDE	2695,-
170MB/13ms AT/IDE	3195,-
200MB/13ms AT/IDE	3495,-
340MB/13ms AT/IDE	6750,-

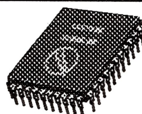
Optomekaaninen hiiri Honeywell 295,-
Näppäimistö Honeywell 345,-
Molemmilla 3v. takuu

Mitsumi CD ROM levyasema VAIN 1595,-

Windows 3.1 + hiiri 450,-
Microsoft hiiri 495,-

Matikkaprosessorit:

286/20 MHz	495,-
386/33 MHz	750,-
386/40 MHz	850,-
386SX/33MHz	850,-



EMOLEVYT:

386SX/40 MHz 16Kb Cache	995,-
386/40MHz 256Kb Cache	1690,-
486SX/25MHz 128Kb Cache	1790,-
486/50MHzDX2 256Kb Cache	4995,-
486/50MHz 256Kb C. + Icecap	6395,-
486/66MHzDX2 256KbC+ Icec.	6795,-

Nintendon 8-Bittiseen GAME GENIE huippulaite suom. kiel. 475,- Engl. k. 350,-

DISKETIT:

		10 KPL	100KPL
3,5"	DSDD	3,00	2,50
	DSDD PRECISION	4,50	3,90
	DSDD Dysan form.	6,00	5,50
	DSDD 3M	6,00	5,50
	DSDD Maxell	6,00	5,50
	DSHD	5,00	4,50
	DSHD PRECISION	7,90	7,30
	DSHD Dysan form.	9,50	9,00
	DSHD 3M	9,50	9,00
	DSHD Maxell	9,50	9,00
	DSHD Dysan 4MB	37,00	35,00
5,25"	DSDD	2,00	1,80
	DSDDCommodore	3,50	2,90
	DSDD Precision	3,50	2,90
	DSHD	3,50	3,20
	DSHDPRECISION	4,50	3,90
	DSHD Dysan Form.	7,50	6,50
	DSHD 3M	7,50	6,50
	DSHD Maxell	7,50	6,50









Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä.

TARVIKKEET:

PUHD.DISK.3,5"	19,-
PUHD.DISK. 5,25"	19,-
HIIREN PUHD.SARJA	40,-
HIIRIMATTO	19,-
RANNETUKI	45,-
HUOLTOIMURI	55,-
MONITORI FILTER	89,-
MONITOR FILTER OPT.	495,-
PRINTTERIN ALUSTA	45,-
MONITORIN ALUSTA	105,-
NÄPP.LAATIKOSTO	195,-
ASIAKIRJAN PIDIKE	29,-
PÖLYSUOJAT Alk.	20,-
Paperi 1000kpl	75,-

MODEEMIT:

2400 BD/9600BD Faxmodeemikortti	550,-
Ulkoiset mallit	KYSY!!
9600/14400BDmallit	KYSY!!
Modeemikäyttäjän opas suom.	125,-

DISKETTIKOTELOT:

3,5"	8KPL+PAPERIN PIDIKE	25,-
	20KPL KIRJAMALLI	25,-
	8KPL KIRJAMALLI	25,-
	80 KPL	49,-
	120 KPL	65,-
	POSSO 150 KPL	165,-
5,25"	2KPL KIRJAMALLI	10,-
	100 KPL	49,-

PRINTTERIT:

MT 81 9-neulainen Testivoittaja	1095,-
MT 82 24-neulainen + ark.syöttö	2695,-
HP Deskjet 500	2990,-
HP Deskjet 500 Color	3990,-
HP Laserjet 4 600DPI	12995,-
Canon BJ10EX mustesuihku	1950,-
Canon BJ20 mustesuihku	2895,-

KOMENTOKESKUS OY



Postimyynti:
PL 391, 90101 Oulu
PUH: 981-371000
FAX: 981-371011

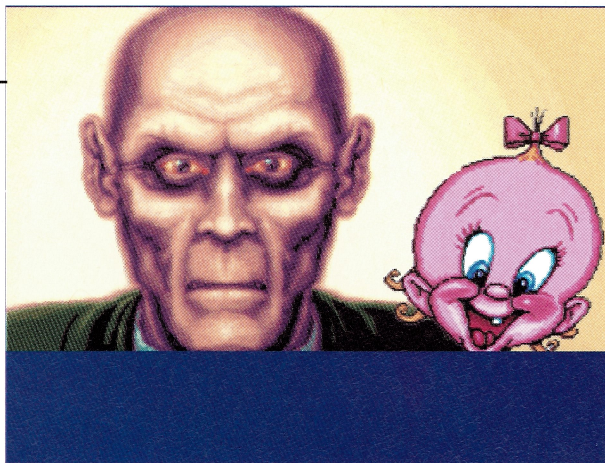
Myymälät:
Oulu, Asemakatu 9
Puh: 981-371000
Fax: 981-371011

Helsinki:
Snellmaninkatu 25
Puh: 90-1354831
Fax: 90-1354839

Turku:
Maariankatu 3
Puh: 921-503778
Fax: 921-503778

KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!

1992



Sinne hulahti sitten vuosi 1992. Muutama softatalo hävisi konkurssin syliin, vielä useampi vaihtoi isiyhtiötä ja osa alkoi itsenäisiksi yrittäjiksi. Tahtia se ei haitannut, pelejä tippui ihan mukavasti ja yleensä ottaen ihan mukaviakin.

Amigan uusi toivo

Loppuvuodesta viisi vuotta vanha Amiga-teknologia sai sen piristysruiskeen, jota oli jo pari vuotta toivottu. Amiga 1200 tarjoaa kunnolla uudistuksia, huimasti nopeamman prosessorin ja on suunnattu kotikoneeksi. Commodoren varovaisen arvion mukaan 60 prosenttia vanhoista Amiga-peleistä toimii uutukaisessakin.

Amiga 1200 saattaa, mikäli Commodore ei taas onnistu munaamaan jollain sille luonteenomaisella tavalla, olla se pelastava enkeli, joka pitää Amigan pelikartalla tulevina vuosina. Jos Commodore olisi ovela, se satsaisi vihdoin ja viimein ostaakseen keulakuvakseen vaikka Zoolin ja työntäisi pennosia Konamille, jotta Elite II julkaistaisiin vain Amiga 1200-versiona.

Atari yrittää paluuta omalla superkoneellaan Falconilla, mutta suoraan sanoen tuskin onnistuu.

PC-koneet senkun menestyivät, mutta tuskin oli 286:t vaihdettu parempiin, kun varsinkin loppuvuonna alkoi ilmestyä ilmiselviä 486-pelejä.

Myöhässä jälleen

Totuttuun tapaan viime vuoden odotetuimmista (ja muista) peleistä ainakin puolet tuli pahasti myöhässä ja kolmasosa siirtyi tähän vuoteen. Jälkimmäisen ryhmän odotetuimpia lienevät Frontier – Elite II, Strike Commander ja Lemmings II.

Kiristyvä paine konsolipuolelta aiheutti Amiga-peleissä uuden toimintapeliaallon, joka tuotti sellaisia helmiä kuin Addams Family, Parasol Stars, Zool ja Putty. Vuoden ennakkomainostetuin peli, U.S. Goldin Streetfighter II yllätti olemalla kerrankin ensiluokkainen käännös ja lohdutti SuperNES-versiota kadehtineita. Vaikka se ehti ulos vasta pari viikkoa ennen joulua, se tämänhetkisten tietojen mukaan pamahti jouluykköseksi.

Amigaan ilmestyi konsolihtavien pelien lisäksi nippu alansa priimaedustajia. Sensible Soccer pieksi Kick Offin, Formula One Grand Prix teki high scoret formulapeleissä ja Wizkid sai ainakin peliarvostelijat onnesta sekaisin. PC:stä portatut käännökset onnistuivat odotettua paremmin, jopa Wing Commander.

PC-peleistä nousi esiin sellaisia lajityyppinsä uudistajia kuin Civilization, Falcon 3.0 ja Ultima Underworld. Sen sijaan Ultima VII ja Darklands jakoivat pelikansaa rajusti kahtia. Seikkailupelikakkua jakamaan ilmestyi menestyksekkäiden Sierran ja LucasArtsin lisäksi jakamaan nippu uusia yrittäjiä, varsin hyvällä menestyksellä. Vuoden musta hevonen oli Star Control II, josta ainakin tämän lehden himopelaajat saivat pahan unettomuustartunnan. Musta hevonen 2 oli shareware-yhtiö Apogee, jonka Wolfensteinit ja Commander Keenit ovat jo legenda.

Huonojakin pelejä valitettavasti vielä ilmestyi. Tosin rahatpois-lisenssinimellä-huijauksia ei tullut kuin kourallinen, ja itse asiassa hyviä lisenssipelejäkin saatiin aikaiseksi. Rutkasti puffatuista Legends of Valour valitettavasti jätti lupauksensa lunastamatta, ja ensimmäinen AD&D-kultalaatikkojen jälkeinen peli Spelljammer oli vaimea esitys.

Pelivuosi -92 oli siis varsin makoisa, ja tänäkin vuonna ilmestyy pelejä, joilta odotan varsin paljon. Eli: X-Wing, Elite II, Strike Commander, Wing Commander III, Privateer, A-10 Warthog, (nyt täytyy vaihtaa genreä) Ultima Underworld II ja monta, monta muuta.

Ilahduttavaa kehitystä Suomessa

Vuosi 1992 oli itse asiassa varsin merkittävä vuosi Suomen tietokonepelaajille. Ala ikäänkuin astui Eurooppaan, yhtä vuoden muotitermiä lainatakseni, eikä Suomi enää ole pelien kehitysmaa.

Tietokonepelien hintojen tippuminen kansainvälisen vertailun kestävälle tasolle oli ilahduttavaa, samoin kun tietokonepelien esiinmarssi kirjakauppojen ja kodinkoneliikkeiden takanurkasta muun muassa Anttilaan. Suomi sai myös (taas) oman ohjelmistotalon. Toivottavasti Bloodhouse onnistuu siinä missä Avesoft ei.

Suomessa mediat tuntuivat kärsivän konsolivinoutumasta: aina kun pelaamista käsitellään, tietokonepelit jäävät muutaman lauseen tasolle ja loppujuttu käsittelee pääasiassa konsoleita. Sitä se kunnon PR tekee. Tilannetta korjasi tietokonepeleille alkuvuodesta perustettu oma lehti, jonka saama vastaanotto todisti, että tapahtumasta iloitsi joku muukin kuin yksi "sata peliä – kuusi sivua" -ongelmasta turhautunut pelitoimittaja.

Eipä tässä enää puutu kuin joku Game Masterin tapainen TV-ohjelma, niin tietokonepelit astuvat metsistä seurapiireihin. Vaan mitäpä voi odottaa ihmisistä, jotka murhasivat Star Trekin, jotta Kauniit ja rohkeat-ManitBoisMegavisa saa lisää elintilaa?

VUODEN BONUSJUORU

On vihdoinkin paljastunut, miksi Windows ja OS/2 yleensä tehtiin: hyötyohjelmistotalot pelkäsivät, että PC-koneiden status laskee, koska pääasiassa pelaajat tarvitsivat 386/486-koneita, äänikortteja sun muuta. Tarvittiin siis "vakava" hyötyohjelma, joka vie suhteettomasti kiintolevytilaa, toimii parhaiten mittavilla lisälaiteinvestoinneilla ja jolla saa 386/486-koneiden myyntiin vauhtia. Oikea tasapaino saavutettiin sillä, että kuka tahansa osaa käyttää sitä, mutta toimintakuntoon saattamiseen tarvitaan kallista konsulttia.



Voitko olla erossa tietokoneestasi?

●● Käynnistätkö aamulla ensin tietokoneen ja vasta sitten kahvinkeittimen? Pystytkö pitämään näppisi irti näppäimistöstä koko päivän? Keskusteletko mielummin koneesi kuin muiden perheenjäsenten kanssa? Jos vastaus-stringisi sisältää merkkijonon: "YYY", on syytä epäillä, että olet riippuvainen tietokoneestasi.

Varoitus: Tätä lukiessa voi verenpaine nousta yli sosiaali- ja terveysministeriön määrittelemien suositusarvojen. Pelit-lehti ei vastaa pinnan palamisesta eikä korvaa sen seurauksena revittyä lehteä.

Aina kun jokin ilmiö yleistyy maailmalla, psyko-, sosio- sun muut logit nostavat varoittavan sormensa pystyyn ja ennustavat ihmiskunnan tällä menolla taantuvan lobotomia-toipilaiden asteelle. Näin on käynyt niin automobiileille, televisioille kuin tietokoneillekin. Yhteistä näille korvessa huutaville äänille on ollut se, että ne eivät ole tienneet mitään siitä ilmiöstä, josta ovat varoittaneet. Autoista he menivät esimerkiksi toteamaan, että autojen kehitys pysähtyy, kun ne saavuttavat 80 kilometrin tuntinopeuden. Yli 80 kilometriä tunnissa liikkuvan ihmisen uskottiin nimittäin kuolevan.

Mutta totta toinen puoli. Tutkimuksissa on todella löydetty ihmisryhmä, joka viihtyy niin hyvin tietokoneiden parissa, että voidaan puhua riippuvuudesta. Koska ryhmän ulkoiset tuntomerkit sopivat hyvin esimerkiksi allekirjoittaneeseen (ja erääseen toiseen toimituksen jäseneen), en voi väittää pitäväni kaikesta lukemastani. Jos ette halua tietää enemmän itsestänne, kehotan lopettamaan Pelin Hengen lukemisen tähän ja siirtymään sarjakuvapalstan pariin. Toisaalta on syytä muistaa, että ihmisiä tutkittaessa on aina kyse tilastoista eli tuloksia ei voi soveltaa yksilöihin. Tietotekniikan vaikutusten tutkimus on myös sen verran tuore ala, että tämän päivän totuus voi huomenna osoittautua eilisen erheeksi.

Miten tunnistan itseni

M. A. Shottonin artikkeli Computer Dependency: The Ultimate Interaction kuvailee ryhmää, jonka jäsenet ainakin omasta mielestään ovat riippuvaisia tietokoneista. Jotain perää arviossa on, sillä he kuluttavat keskimäärin 21 tuntia viikossa oman tietokoneensa ääressä. Kontrolliryhmäksi koottu joukko tavallisia tietokoneen omistajia istuu vain 6 tuntia viikossa kotikoneen monitoria tuijottaen.

Ensimmäiseksi tutkimuksessa pyrittiin selvittämään, millaiset ihmiset eivät tule toimeen ilman tietokonetta. Tärkeimmäksi yhteiseksi tekijäksi osoittautui, että he kaipaavat jatkuvasti uusia älyllisiä virikkeitä. Esimerkiksi urheiluharrastukset eivät innosta. Tämä älyllisten haasteiden tarve on sinänsä ymmärrettävää, sillä tietokoneista riippuvaiset henkilöt ovat tutkimuksen mukaan älykkäämpiä, itsevarmempia, itsenäisempiä ja mielikuvituksekkaampia kuin keskivertosukankuluttajat.

Joka tapauksessa tietokoneista riippuvaiset ihmiset etsivät näitä älyllisiä virikkeitään yksin, sillä sosiaalista kanssakäymistä vaativat harrastukset eivät heitä kiinnosta. Sen sijaan heidän vapaa-aikansa kuluu matemaattisten pelien, tieteiskirjallisuuden, filosofian ja teknologian tutkiskelun parissa.

Mistä riippuvuus syntyy

Selvä, tunnistit siis itsesi. Nyt tulee se hankala osa. Shottonin mielestä tietokoneriippuvuuden syyt löytyvät nimittäin lapsuudesta. Tietokoneista riippuvaiset koehenkilöt kuvasivat haastatteluissa vanhempiaan kylmiksi, etäisiksi ja autoritäärisiksi – ainakin useammin kuin vertailuryhmän jäsenet. Etenkin isien osuus riippuvuuden syntyyn on tutkimuksen mukaan merkittävä.

Eikö Shottonille ole tullut mieleen, että koe- ja vertailuryhmän väliltä löydetty ero voi johtua siitä samasta luonteenpiirteestä, joka saa jonkun kiinnostumaan tietokoneista? Tämä samainen luonteenpiirre voi saada heidät myös kokemaan ihmissuhteensa eri tavalla, mukaanlukien suhteen vanhempiin. Tämä tapa kaataa syy kaikesta lapsuuden traumojen ja isien kasvatusvirheiden niskoille alkaa ottaa pikku hiljaa kupoliin. Minä en ole lapsenakaan ollut mikään sätkynukke, jota kohdellaan niin tai näin. Olen tietääkseni myös itse vaikuttanut siihen, millainen isä- ynnä äiti- ynnä kumminkaimasuhde minulla on ollut.

Joka tapauksessa Shotton vetää tuloksistaan sen johtopäätöksen, että jos ei tule toimeen vanhempiensa kanssa, ei tule toimeen muidenkaan ihmisten kanssa. Krhm.

Miten oireista paranee

Miksi pitäisi parantua? Siitä huolimatta, että tietokoneista riippuvaiset ihmiset ovat Shottonin mielestä ihmissuhdevammaisia, he pärjäävät erittäin hyvin koulussa ja jatko-opinnoissa. Heillä ei välttämättä ole niin paljon ystäviä kuin muilla, mutta ne harvat ovat sitäkin parempia. Yhtä suuri osuus riippuvaisista henkilöistä oli naimisissa kuin kontrolliryhmän jäsenistä, eikä heillä ollut tilillään sen useampia avioeroja kuin muillakaan ihmisillä.

Sinänsä Shotton on ihan inhimillisillä linjoilla, sillä eräiden muiden tutkijoiden mielestä kiinnostus tietokoneita kohtaan on pikemminkin neuroottinen tai patologinen oireyhtymä kuin isä-suhteen laukaisema selviämisstrategia. Lisäksi Shotton todistaa, etteivät tietokoneet sinänsä ole syy niistä riippuvaisten henkilöiden oireisiin. Päinvastoin, tietokoneet ovat lopultakin tarjonneet heille mahdollisuuden toteuttaa itseään.

Ennen kotitietokoneita monet niistä nyt riippuvaiset henkilöt olivat äärettömän onnettomia ja turhautuneita ihmisiä. Vasta nyt he ovat löytäneet harrasteen, joka vastaa heidän tarpeitaan. Shotton ihmetteleekin, miksi aktiivista tietokoneharrastusta pidetään joissakin piireissä niin vahingollisena. Monet ovat hänen mielestään yhtä lailla riippuvaisia "jalkapallosta, oopperasta, kyyhkysistä tai jopa muista ihmisistä". Eikä siinä nähdä mitään omituista.

Että semmoisia psykologit tuumivat tietokoneaktiivien päänmenoksi. No, eivät ne televisiollekaan mitään mahtaneet, vaikka kaikki taannoin yhteen kuoroon huusivat tv:n pelkällä olemassaolollaan tuhoavan kansakunnan henkisen selkärangan. Ja kuten jokainen voi ympärilleen katsomalla todeta, kaikki on yhtä hyvin kuin aina ennenkin, vaikka ensimmäinen tv-sukupolvi on jo työelämässä – vai onko?

Wexteen, velho



Vakoojamme tiedottaa

Kuten taannoin tuli paljastettua, Pelin Hengen agentti on soluttautunut pelaamaan oululaisen Midnight Sun Gamesin pyörittämiä postipelejä. Suurisuuntaisempi juttu aiheesta on luvassa joskus keväällä tai kesällä, mutta väliaikatietoina kerrottakoon seuraavaa.

Kruunujen saari, yksinkertainen fantasiamaailmaan sijoittuva strategiapeli on edennyt vaiheeseen, jossa huomio on siirtynyt NPC-armeijoista eli örkeistä, haltioista ja kääpiöistä itse asiaan eli muiden pelaajien valtakuntien murskaamiseen. Fiksut hoitavat tämän diplomaattisesti eli juonivat naapurinsa sotimaan keskenään ja kokoavat kaikessa rauhassa armeijan, jolla sodan heikentämä voittaja lopulta tuhotaan.

Teknocidessä, simppelissä scifi-pelissä on ammuttu jo ensimmäiset antimateriaohjukset naapureiden silmille. Samalla säännöt ovat kuitenkin muuttuneet monipuolisemmiksi, mikä voi muuttaa vakiintuneita voimasuhteita.

Ensimmäinen **Olympos**, antiikin Kreikkaan sijoittuva haastava strategiapeli on pääsemässä vasta vauhtiin, ja sekin hieman vajaalla pelaajaporukalla. Onneksi pelialueen kartasta on ollut helppo rajata osa pois pelin siitä kärsimättä. Olympos on MSG:n omaa tuotantoa, ja koodista on löytynyt vielä pari bugia, jotka eivät ole kuitenkaan näkyneet kuin kierrosten venymisenä parilla päivällä. Olympoksen monipuoliset säännöt ja laaja käskyvalikoima lupaavat kuitenkin hyvää, jahka pelaajien kaupunkivaltiot saavat Hermeksen armollisella avustuksella taloutensa kuntoon. Peliin numero kaksi otetaan ilmoittautumisia vastaan.

MSG:n valikoimiin on tulossa jatkossa myös uusia pelejä. Pelin Henki ottaa lisäksi mielellään vastaan tietoja muista Suomenniemellä käynnissä olevista postipeleistä.

Amok tarjoilee kotoista kauhua

Suomessa on tehty suomalaisia sarjakuvalehtiä niin kauan kuin joku tässä maassa on rohjennut sarjakuvatuksia harrastaa. Ja jokainen lehti on kaatunut joko tason tai talouden lopulta pettäessä. Kaikeksi onneksi alan synkkä historia ei ole pelottanut uusia yrittäjiä. Muuten olisimme jääneet paitsi Amokista, Book Studion kunnianhimoisesta kauhusarjakuvalehdestä, jossa vain **Stephen Kingin** novellit ovat tuontitavaraa.

Amokin laadun ankkuriksi ja vastaavaksi toimittajaksi on saatu värvättyä Mustanaamion piirtäjänä parhaiten tunnettu **Kari T. Leppänen**. Leppäsen lisäksi sarjakuvista vastaavat esimerkiksi **Jukka Murtosaari**, **Jari Rasi** ja **Ilkka Ruokola**, jonka Senkka on jo kauan ollut yksi Suomenniemen hilpeimmistä stripeistä. Käsikirjoittajana on kunnostautunut suomalaisen kauhun ja veripaltun ammattilainen, **Kari Nenonen**. Väheksyä ei sovi myöskään Stephen Kingin novelleja, jotka jo sinällään riittänevät ostovirikkeeksi monelle Kingin ystävälle. King kun on kirjoittanut paljon muutakin kuin tiiliskiven kokoista kauhua.

Itse sarjakuvissa häiritsee hieman niiden lyhyys. Noin kymmenellä sivulla on vaikea kertoa uskottavaa tarinaa, ja mielestäni vain **Timo Mäkelä** onnistuu herättelemään kunnollisia väristyksiä. Lisäksi osa jutuista on suuresta tekstauksesta päätellen piirretty B5-kokoisia sivuja varten eli ne eivät ole näin A4-koossa aivan parhaimmillaan.

Amokin toinen numero antaa joka tapauksessa ounastella hyvää, sillä niin linja kuin laatukin on pitänyt. Useinhan alkuinnostuksessa saadaan kasaan yksi hyvä lehti, ja sitten taso urvahtaa. Näillä näkymin Amok voi jatkaa juoksuaan pitkäänkin. Semminkin kun kakkosnumeroon on saatu jo kunnon kansikuva. Ykkösen kansi oli koko lehden huonoin piirros.

Uusi vuosi - aina edulliset hinnat.

Alkuvuoden tärkeimmät pelit.

Saatavana myös muut uutuudet ja vanhemmatkin pelit. Pyydä peliluettelo tilauksesi mukana tai imuroi se modeemillasi.

Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,- /395,-
Amberstar	195,- /195,-
AMOS Professional	480,-/
Assasin	195,-/
Bat II	280,-/
Caesar	240,-/
Campaign	250,-/250,-
Chaos Engine	240,-/
Civilization	280,-/
Cool World	195,-/
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,- /220,-
Curse of Echantia	280,-/
Cytron	220,-/
Epic	240,-/240,-
Fire & Ice	220,-/220,-
Flashback	250,-/
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,-/280,-
Great Naval Battles	
Hostile Breed	240,-/
Humans	250,-/
Indy - Fate of Atlantis Action	195,-/
Indy - Fate of Atlantis Adventure	240,-/
James Pond 2 Robocod	240,-/240,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	250,-/250,-
KGB	240,-/
Legand of Kyrandia	260,-/
Lethal Weapon	195,-/195,-
Lotus 3	195,-/195,-
Motorhead	159,-/
Nigel Mansell World Championhip	195,-/195,-
Pinball Fantasies	220,-/
Project X	220,-/220,-
Putty	195,-/
Rampart	220,-/220,-
Shadow of the Beast III	195,-/
Sim Earth	260,-/
Space Shuttle	240,-/
Space Shuttle	290,-/
Special Forces (1 meg)	250,-/250,-
Sports Compilation	250,- /250,-
Streetfighter II	195,-/
Troddlers	195,-/
Vikings	220,-/
Wing Commander	250,-/
Wizkid	220,-/
Zool	220,-/

PC - Pelit 3.5"

3 D Construction Kit II	395,-
Aces of the Pacific	319,-
Airbucks	290,-
Alone in the Dark	319,-
Amazon	280,-
Atac	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-
Bat II	300,-
Birds of Prey	300,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Captive	280,-
Castles II	260,-
Challenge of the Five Realms	300,-
Chessmaster 3000	300,-
Civilization	300,-
Cobra Mission	280,-
Crisis in the Kremlin	300,-
Crusaders of the Dark Savant	300,-
Curse of Enchantia	280,-
Daemonsgate	290,-
Dark Half	240,-
Darklands	330,-
Darkseed	300,-
Dark Sun	
Dream Team (kokoelma)	250,-
Dungeon Master	250,-
Eternam	250,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Fantastic Worlds	300,-
Flashback	280,-
Formula One Grand Prix	280,-
Front Page Football	300,-
Games - Summer Challenge	280,-
Gateway	280,-
Great Naval Battles	300,-
Humans	250,-
Island of Dr. Brain	290,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	290,-
Johnny Castaway	
KGB	300,-
King's Quest VI	330,-
Laser Squad	250,-
Laura Bow II - Dagger of Amon Ra	300,-
Legand of Kyrandia	280,-
Legend of Valour	280,-
Lethal Weapon	240,-
Links 386 Pro	330,-
Lost Files of Sherlock Holmes	319,-
Lost Treasures of Infocom	330,-
Lost Treasures of Infocom II	300,-
Lure of Temptress	280,-
Might & Magic IV	319,-
Nigel Mansell World Championship	250,-
Power Politics	290,-
Quest for Glory III	300,-
Rex Nebular	300,-
Robosport	280,-
Siege	290,-
Space Quest V	300,-
Special Forces	300,-
Spellcasting 301	280,-
Spelljammer	300,-
Star Control II	290,-
Steel Empire	290,-
Summoning	280,-
Task Force 1942	319,-
Tornado	319,-
Two Towers (Lord of the Rings II)	260,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
V for Victory	280,-
Wayne Gretzky Hockey III	295,-
Waxworks	260,-
World Tennis Championships	280,-
WWF Wrestling II	280,-
X-Wing	300,-

Lista on laadittu pelitalojen antamien saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestymis-aikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muitakin kuin listassa ilmoitettuja uutuuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.

FRONTIER

(Elite 2)
Tulossa pian PC, Amiga, ST

VARAA OMASI HETI
- HANKIT SEN KUITENKIN.

MAXIMUM OVERKILL

Jämerin PC:n helikopterisimulaattori

299,-

Amigaan Salora-monitori kaapeleineen **1295,-**

PC Multimedia-pakkaus FUSION PACK **4990,-**
Pro Audio Spectrum 16 + Sony CD-ROM-asema sekä iso annos CD-ROM-ohjelmistoa

GRAVIS ULTRASOUND
16-bittinen äänikortti nyt saatavana **1495,-**

Kysy VAIHTOTARJOUSTA
Commodore 64 Amigaan, Amiga PC:iin
P.S. Vaihtokoneet tietysti edullisesti...

KONSOLIKUUKAUS!!
KAIKKI varastossa olevat Nintendo 8-bit/16-bit/Game Boy- ja Sega Master/Megadrive/Game Gear-tuotteet TARJOUSHINTAAN. Tule käymään tai soita!

OTA YHTEYTTÄ!

Modeemilla: 931- 130 538
arkisin 18–08, viikonloppuna la 15–ma 08
2400 baud/7/n

Tiedot tuoreista uutuuksista - jatkuva päivitys.
Tuoteluettelot
Ainutlaatuiset erikoistarjoukset
Tilauspalvelu
Kysymyspalvelu

Tammikuun etu
Tilauksesi mukana saat ETUSETELIN, jolla jatkossa saat mainioita alennuksia.

TRIOSOFT

PL 78, 33211 TAMPERE

POSTIMYYNNIN TILAUSPALVELU TAMPEREELLA
ARKISIN 8–20, LAUANTAISIN 9–15.

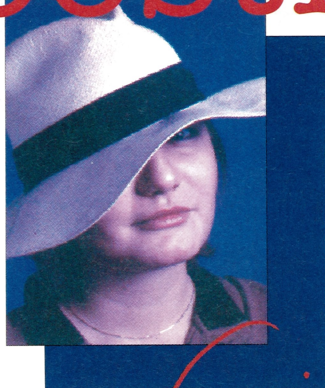
Liikkeet avoinna arkisin 10–18, lauantaisin 9–15

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE, puh. 931-130 292 ● Kultarikontie 1, 01300 VANTAA, puh. 90-835 566 ● Aleksanterinkatu 20, LAHTI, puh. 918-752 8566

PELIT posti

Kiitoksia, rakkaat lukijat jälleen kerran runsaasta postista. Hyvin monessa kirjeessä kysytään, tuleeko se ja se peli sille ja sille koneelle. Keräsin parin lehden ajalta näitä kysymyksiä, tässä tulevat. Mutta ensin se osoite:

Pelit
Posti
PL 64
00381 HELSINKI



Tuleeko?

Amigalle:
1. Ultima VII ei tule. 2. Dark Seed on tulossa. 3. King's Quest VI tulee ehkä, jos Sierra saa Amiga-ohjelmointinsa kuntoon. 4. Quest for Glory 3 sama juttu. 5. Dragon's Lair II on jo. 6. Sherlock Holmes tuskin. 7. Lord of the Rings on jo, ja osa II on tulossa. 8. Secret Weapons of Luftwaffe ei tule. 9. B-17 Flying Fortress tulee pian. 10. Aces of Pacific ehkä, mutta vaatinee kolmetonnisen. 11. Falcon 3.0 ei. 12. F-15 Strike Eagle III tuskin. 13. F-117A Nighthawk olisi varmaan jo tullut, jos olisi tullakseen. 14. Tornadosta ei ole tietoa, eikä uskalleta arvata. 15. Harrier Jump Jet teorissa kyllä. 16. Life and Death 2 voipi olla.

PC:lle:
17. Indy 3 VGA-versiona on ollut jo kauan. 18. Zool tuskin. 19. Fire & Ice tullee. 20. Mega-lo-Mania on jo ilmestynyt.

Äänikortista

Millaista on äänikortin asennus? Voiko SoundBlaster Pro2 -kortin liittää autoradion kaiuttimeen? Lisätkää peliarvosteluihin niiden vaatima PC-laitteisto. Julkaiskaa enemmän vinkkejä!

PC-fani

Ähkintää ja puhkuntaa, koska ei saa PC:n kuorta irti. Itse äänikortti sujahtaa paikalleen helposti, tarvitaan vain ruuvimeisseli. Liittäminen kaiuttimiin riippuu autoradion liittimistä, tarkista. PC-laitteiston mainitsemme, jos peli vaatii tavallista enemmän. Vinkkejä julkaistaan mahdollisimman paljon!

Vastaus "Seikkailijalle"

Vastaus "Seikkailija jo vuodesta -84":lle Pelit 6 sivu 67: Pelit-lehden ratkaisut eivät suinkaan palvele piraatteja. Jokaisella itseään piraattina pitävällä henkilöllä on käytössä modeemi, jolla peliratkaisut saa, jos vain haluaa. Ei ole mitään syytä väittää Pelit-lehden jotenkin avustavan piraatteja! Ratkaisujen hankkiminen modeemin avulla ei tietenkään ole vain piraattien touhua. Kuka tahansa modeemin omistaja voi imuroida ratkaisuja ja/tai vinkkejä useisiin peleihin monista purkeista.

Oikotie onneen

Toimitus on samaa mieltä. Pyrimme sitä paitsi pitämään ohjekirjasuojaukset salassa.

"Pelit-pohja"

Todella huonoille peleille voisi antaa oman, "Pelit-pohja"-merkkinsä.

TeeVee ehdottaja

Aika hauska idea, suunnitelkaapa meille logo!

Koripalloa

Mitkä ovat kolme parhainta koripallopeliä ST:lle?

Erkki-merkki

Uh, ei tule mieleen edes yhtä koripallopeliä.

Upeeta, mahtavaa

Missä mahtavat viipyä upeat Pelit-lehti kansiot, joihin voisi säilöä tähän mennessä ihmisen parhaan keksimän julkaisun. Olisi nimittäin jälkipolville edes jotain kaunista ja arvokasta perittävänä.

Huolestunut

Tulossa ovat heti alkuvuodesta. Mainostamme sitten lehdessä. Hanki nyt kuitenkin lapsiparoille muutakin perittävää...

Tiedot nippuun

Miten olisi, jos kokoaisitte tunnetuimpien pelifirmojen sekä suomalaisten pelien maahantuojien osoitteet. Vaikka yhteen lehteen ja yhdelle sivulle, siististi nippuun. Jos joku niitä (minä) joskus tarvitsisi, niin jo löytyisi.

PC, Personal Complex

Mihin ihmeeseen niitä tarvitsisit? Sitä paitsi tiedot vanhenevat (osoitteenmuutokset yms) hyvin nopeasti. Pelien maahantuojien osoitteet selviävät ilmotuksista, ja ne pelifirmat, jotka postia haluavat, julkaisevat osoitteensa pelien mukana.

Uusi PC:n omistaja

Olen tiedonhaluinen vasta PC:n saanut, joka haluaisi tietää vastaukset seuraaviin kysymyksiin:
1. Pitääkö peleihin ostaa erillinen "pelikortti"?
2. Entä tarvitseeko peliohjain jonkinlaisen kortin?
3. Minkä hintaisia em. kortit ovat?
4. Voiko SoundBlasteriin liittää tavalliset kaiuttimet?
5. Jos peli tukee esimerkiksi Rolandia, saako äänet tulemaan SoundBlasterilla?
6. Pitääkö pelit siirtää kiintolevylle?
7. Pyöriikö Ultima VII 386/33 MHz hyvin?

Tietämätön

1. Ei. 2. Kyllä, mutta useissa äänikorteissa se on mukana. 3. Kysy kaupoista, noin 600–2500. 4. Voi, (mitkä ovat "tavalliset"?). 5. Jos peli tukee myös SB:ia. 6. Pitää. 7. OK.

Let us make...

Ei julisteita, korkeintaan kerran vuodessa jättijuliste, jonka toinen puoli olisi omistettu postille, siihen suostuisin jopa minä. Paljonko kirjeitä tulee postipalstalle kuukaudessa?

Jan Edelman, Suomi

Kiitos Jan pitkästä kirjeestä. Julisteta harkitsemme edelleen. Postiin tulee kirjeitä 5–10 per päivä.



Isälle

Kannattaako 286:lle ostaa Microprosen Grand Prixiä tai Toyota Celicaa? Pyöriikö tahmaamatta? Miten isän kaaliin saa taottua, että nyt pitäisi ostaa 486?

Nuhapumpun omistaja

Kyllä ne pyörivät. Älä välitä, ei meidänkään "isät" ymmärrä vielä 486:n tarpeellisuutta. Vakavasti puhuen, kun hankit uutta konetta, kyllä se 386(SX) riittää, ja niitä saa nyt jopa halvalla.

Niko, Niko

Niko, Niko, kerro nimes, onko huomenna Amiga up? En kelpuuta vastausta nimestäsi "etsivä löytää".

Codename:BCV

Ei kun ihan totta, Niko Nirvi on ihan oikea nimi. Miten niin etsivä, ei tarvitse muuta kuin kääntää sisällysluettelosivu esiin ja katsoa apinalaatikosta...

Hinnoista

Nimimerkki "mystistä" sai irtonumeroiden hinnaksi 180 markkaa. Minä sain tämän vuoden hinnaksi 169,90 markkaa, koska tänä vuonna ilmestyy vain 7 numeroa ja ensimmäinen numero maksoi vain 19,90. Muina vuosina tilaus tosin tulee halvemmaksi.

Väke -386

Tänä vuonna ilmestyy todella 7 numeroa, mutta tilaus käsittää 8 numeroa, eli numero 1/93 kuuluu hin-

taan ja tilaukseen. Tilaukset tehdään 12 kuukauden jaksoissa, ei kalenterivuosittain.

Vuoden peliarvostelija

Jos nyt kerran on Vuoden Peli -äänestys, niin miksei vuoden peliarvostelija -äänestystä? P.S. Lehtenne on mahtava!

Sky destroyer

Jos Nnirvi ei voittaisi, se ottaisi loparit. Siksei.

Pisteistä vielä

Uusi pisteytys? No, onhan se parempi, mutta pääkirjoituksen jutussa mentiin metsään. Arvostelujen teksteissä alle 70 on jo aika roskaa. Mielestäni keskinkertainen tarkoittaa keskivertoa, ihan OK:ta, vielä ostamisen arvoista peliä. Kyseenalaistan muuten koko huippupeliarvosanan, jos muutos tehtiin sen takia. Pyytelen vielä konsoleita ja sarjista lehteen.

Jerico

Roskaan törmättiin joskus viitisen vuotta sitten kaupallisten pelien kohdalla, nykyisin enää harvoin. Pelitalot panostavat enemmänkin laatuun kuin määrään, ja suuri syy pelin pisteiden putoamiseen on usein selvä keskeneräisyys tai idean puute. Roska saa sen 15 pistettä edelleen. Muutos tehtiin lukijoitten painostuksen takia, ei pelkän huippupeliarvon.

Ehdotuksia

Luinpa tässä postipalstaa (6/92) ja näin jutun "nitojassa vikaa". Katsoin keskiaukeamalle ja totta tosiaan: aukeama oli irti! voisitte laittaa julisteen lehteen, niin keskiaukeama saisikin irrota. Postipalstaa saisi suurentaa ja vähentää peliarvosteluja. Sivumäärää voisi lisätä ja lehti ilmestyä 12 kertaa vuodessa. Konsolit ovat kyllä ihan hauskoja, mutta en silti haluaisi niitä tähän lehteen. Lehtenne on muuten tosi hyvä.

TS

Kiitos, kiitos, suuuuuurkiitos, TS. Minä ja Niko otamme yhteen, kumpi on tärkeämpää, posti vai arvostelut. Vähitellen, teidän rakkaiden lukijoiden ihanien kirjeiden tulvavyöryn myötä saanen vallattua puolet lehdestä postille...

Tennistä

Nimimerkille "Nimetön", joka kirjoitti Pelit kutoseen: kyllä Ubisoftin Pro Tennis Tour 2 PC:lle on sama peli kuin Great Courts II. Mukava tennispeli, suosittelen.
Kannattaako ostaa Ultima Underworldia, kun minulla on 16 MHz:n 386SX-kone? Onko A-Train tosiaan niin huono, kuin Pelit 6 väittää?

Live long and prosper

Hmmmmm...alkaa se siinä ja siinä jo olla. On se niin huono, emme valehtele. A-Trainin idea on hyvä, mutta siitä puuttuvat tapahtumat ja yllätyksellisyys. Siitä tulee nopeasti tylsä.

Expanded memory

Minulla on AT 10,5 MHz/EGA, ja ostin Wing Commander 1:n ja Secret Missionin. Asensin pelin kiintolevylleni ja yritin konfiguroida grafiikkoja sekä ääniä. Kun olin "convertannut" graafiikat EGA:lle, yritin käynnistää pelin "wc":llä. Peli herjasi kylmästi "No expanded memory detected". Mitä pitäisi tehdä?

XX

Wing Commander vaatii toimiakseen liki 600 kiloa perusmuistia, mutta jos haluaa nauttia mainioista ääniefekteistä ja kivasta musiikista on lisämuistia syytä olla kaksi megaa. Valitettavasti AT:ssa yläraja on yksi mega.

Mahdotontako?

Onko peliä mahdotonta pelata ilman lisälevyasemaa, jos peli vaatii sen? Auttaisiko kiintolevy?

Eräs lukija

Hyvin pelikohtainen kysymys. Riippuu siitä, lukeeko kannessa "needed" (tarvitaan) vaiko "recommended" (suositellaan).

Turhaa ja pöljää

Numerossa 4 oli kysymys Lost Dutchman Minen koodeista, ettekä tienneet niitä. Eikö teillä pitäisi olla tieto kaikista peleistä?

Raita

Voi hyvänen aika, voittaisimme Tupla & Kuitin heti, jos tietäisimme kaiken kaikista peleistä. Ymmärräthän, ettei se millään ole mahdollista. Mutta paljon me kuitenkin tiedämme, vai mitä rakkaat lukijat?

Juttuehdotuksia

Näistä pitäisi tehdä juttuja: 1. Postimyynti, sillä se on nykyään mätää bisnestä. Toimitukset ovat niin ja näin, pelejä mainostetaan jopa vuosi etukäteen jne. 2. Pelaamisen hardware, jolloin mikä kone & äänikortti -kysymykset vähenisivät. 3. Piratismi. Kiusaus on kova!

Jerico

Kaikki juttuehdotuksesi ovat maanmainioita. Ne ovat listallemme, palaamme asiaan.

Ammatit

Mitkä ammatit teillä siellä Pelit-lehdessä on?

Star Trekkeri Paraisilta

Ihan nimimerkin vuoksi Nnirvi vaati kysymyksesi julkaistavaksi. Mitkäkö ovat meitin ammatit? Katso apinalaatikosta.

Sivistyssanoja

Olkaa ystävällisiä ja jättäkää sivistyssanapröystäilyt sinne sivistyssanakirjaan. Ja jos niitä käytteleﾭtte, vääntäkää selitystä rautalangasta. Kiitoksia. Se on ihan turhaa spekulointia sekundaarisilla funktioilla. Harrastakaa vain tuota innovaatioita tuottavaa kliseilyä, mutta älkää yhtään ihmetelkö, jos lukijakunta muuttuu tuonne parinsadan ÄO:n kieppeille.

Harri Kulmala

Mutta sehän juuri on tarkoituksemme: nostaa lukijoiden sanavarastoa huimasti (90 %) ja älykkyysosamäärää vähän (50 %).

Amiga 1200

Milloin Amiga 1200 tulee Suomeen?

King

Keväällä joskus.



Tetris-ennätykset

Joku kyseli aikoja sitten Tetris-ennätyksistä. Minun ennätykseni, Amigalla, on –3911. Pisteet alkavat vähetä 32 768:ssa, ja miinus-merkki ilmestyy eteen. Joten ennätykseni on 61 600 psitettä. Tulos syntyi puolen vuoden unettomuuden jälkeen. Palikat eivät muuten putoile satunnaisesti.

Simo H.

Jaa... Minun pitänee vielä pelata.

Ratkaisuja

Voisitteko julkaista ratkaisun peliin A, B, C, D, ja niin edelleen ja niin edelleen.

Toimitus itse

Emme julkaise ylläolevan kaltaisia kirjeitä, eli kun joku toivoo jotain ratkaisua, mutta kirjaamme ylös kaikki ja keräämme toivelistaa. Ja sitten julkaisemme, jos paljon toivotaan.

Amigan kiintolevy

Voiko kaikki Amigan pelit kopioida kiintolevylle? Mitä tarkoittaa peliarvosteluissa "tukee kiintolevyä"? Mitä ominaisuuksia kiintolevy parantaa?

Masa

Ei voi, selviää ohjekirjasta. Tukee kiintolevyä tarkoittaa, että sen voi kopioida kiintolevylle. Kiintolevyltä pelaaminen on nopeampaa, eikä ranne väsy levykkeiden vaihtamisessa.

Ratkaisuihin ei kuvia

Ottakaa kuvat ratkaisuista pois ja painakaa teksti pienellä, niin ei tule kiusausta katsoa, jos itsellä on vielä peli kesken.

Rigor Mortis

Ja myykää seuraavaksi suurennuslasi mukaan, vai?

Amiga-laajennuksia

Minulla on Amiga 500 ja siinä kiintolevy. Haluaisin laajentaa chip-muistia vähintään 1,5 megatavua. Myydäänkö missään lisämuisteja, jotka laajentavat chip-muistia?

Lisää chippiä

Riippuen siitä, kuinka vanha koneesi on, saatat joutua vaihtamaan myös Agnus-piirin. Chipiä (lisämuisteja) myydään alan liikkeissä. Katso lehdessä olevia ilmoituksia.

Miten saan Amigastani yhden megatavun Amigan?

Tietämätön

Hankkimalla lisämuistia. Katso edellinen kysymys ja vastaus.

Omia pelejä

Haluaisin tehdä hyvän seikkailupelin. Mitä ohjelmia siihen tarvitsen? Minulla on Amiga 500.

Seikkailupelien sankari

Tarvitset ohjelmointikielen. Helpoin lienee AMOS, joka on BASICin tyyppinen, pelien tekemiseen suunniteltu ohjelmointikieli. Mutta älä silti kuvittele että se on helppoa! Seikkailupelin tekeminen vaatii verta, hikeä ja kyyneleitä. Ja ohjelmointitaitoa.

Pelien koodit

Mitä tehdään eri pelien koodeilla? Ratkaisujen yhteydessä mainitsette ne, mutta olisi kiva tietää, mitä ne tarkoittavat. Voisitte laittaa esimerkiksi ensimmäiseen numeroon edellisen vuoden aikana ilmestyneiden pelien nimet, konemerkit ja pienen English Summaryn tapaisen hyvin lyhyen arvostelun.

Tri Ultima

Koodilla voi päästä hyppäämään jollekin tietylle tasolle, se voi tehdä kuolemattomaksi, sillä voi päästä muuttamaan hahmonsa ominaisuuksia... riippuu koodista. Kokeile niin selviää!
Vuoden aikana ilmestyneitä pelejä tuskin alamme luetella, siihen menisi suhteettomasti aikaa, vaivaa ja tilaa. Sen sijaan vuoden sisällysluetteloa, josta selvisi kaikki vuoden aikana julkaistut jutut, arvostelut ja ratkaisut voisimme harkita. Haluattekos?

Indyn ratkaisussa virhe

Pelit 6/92:ssa olleessa Indy Atlantiksen läpipeluuohjeissa oli virheitä. Kirjan etsintä Barnett Collegessa tapahtuu oikeasti näin:
Azoreilla asuva Costa paljastaa jutellessaan kokoelman nimen, jossa kyseinen Platon kadonnut kirja on. Tämä nimi pitää kirjoittaa ylös tai painaa tiukasti mieleen. Lehdessä olleissa ohjeissa annettiin ymmärtää, että kirja on aina samassa paikassa. Näin ei kuitenkaan ole. Kirja voi olla joko kaatuneessa hyllyssä, lukitussa arkussa ylhäällä laatikon takana tai vahakissapatsaassa. Jokaista näistä paikoista pitää ensin katsoa (look) ja jos ne ovat samaa kokoelmaa, jonka Costa sanoi, aukaista. (Hylly ruuviavaimella, arkku avaimella ja patsas polttamalla uunissa.)
Lisäksi ohjeessa väitettiin, että kivikiekon saa Trottierilta vain vastaamalla hänen kysymyksiinsä Sophiana. Helpompi tapa on mennä ensin Algeriin ja suoraan Omar Al-Jabbarin antiikkiliikkeeseen. Nappaa sitten kauhunaamari seinältä ja lähde pois kaupasta. Omar kuitenkin pysäyttää sinut, mutta kyseltyäsi naamarin hintaa, hän antaa sen sinulle ilmaiseksi. Lähde sitten Monte Carloon ja etsi Trottier. Vie hänet sisälle ja sano Sophialle, että hoidat homman. Ota kaapista taskulamppu ja kiskaise lakana vuoteesta. avaa laatikko seinällä ja käännä katkaisijaa. Pue lakana ja naamari yllesi ja sytytä taskulamppu. Loppu sujunee itsestään.
Pyytäisin vielä toimitukselta, että tarkistaisivat hieman lehteen päässyttä aineistoa...

Eräs, vaan ei varas

Olemme erittäin pahoillamme. Mekin huomasimme virheet... valmiista lehdestä. Kiireessä tapahtuu kaikenlaista.

Teenkö pelit itse?

Kannattaako pelit tehdä itse vaiko ostaa niitä? Tuleeko itsetehdyistä peleistä yhtä hyviä kuin ostetuistakin? Tarvitaanko pelin tekoon ohjelmaa vai riittääkö AmigaBasic? Jos tarvitsee, niin mistä ohjelmia saa ja mitä ne maksavat?

Köyhä Amigisti

Kannattaako ostaa 3D-Construction Kit 2 ja millaisia pelejä sillä voi tehdä?

AA

Jos olet treenannut ohjelmointia vuosikausia ja tutustunut käyttämäsi koneen konekieleen, voi pelin tekeminen hyvinkin kannattaa. Vähemmällä kokemuksella tuloksesta ei varmasti tule kaupallisten tasoista. Basicilla saattaa kovan optimoinnin jälkeen saada kelvollisen PD-tasoisen pelin, mutta ei sitä pelitaloille kannata tyrkyttää. Suositeltavin ohjelmointikieli on konekieli, jolla saa tehokkainta koodia. Laajalti käytetyt kielet kuten C-kieli ovat helpompia mutta tehottomimpia, kaupallista jälkeä niilläkin voi saada. 3D-Construction Kitillä saa mukavaa jälkeä omaksi ja muiden ilok-si PD-saralla levittämiseksi mutta pelien laatu ja näkö riippuu omasta taidosta ja halusta käyttää tuntikausia pelin kasaamiseen. –JOK

Amigako kuollut?

Minulla on Amiga 500 ja yhden megan muisti. Tekeekö koneellani enää mitään, ilmestyykö siihen enää lisälaitteita?

Haudatako Amiga?

Koneellasi tekee yhtä paljon kuin ennenkin, ja aina vain enemmän kun tutustut siihen. A500:ia on maailmalla 2–3 miljoonaa kappaletta, joten ohjelmia, lisälaitteita ja hyötyohjelmia sille tulee ilmestymään vielä vuosikausienkin päästä. Ainoa missä se häviää nykyajan suurille Amigoille ja PC-koneille on prosessoriteho, joten älä masennu vaan kehitä itseäsi. –JOK



Ratkaisupalvelu

Alla olevassa listassa on lueteltu pelit, joista Pelit-lehdellä on läpipeluuohjeet. Jos haluat ratkaisun peliisi, tee seuraavasti:
1. Laita kuoreen osoitteeksi **Pelit-lehti, ratkaisupalvelu, PL 64, 00381 HELSINKI.**
2. ja tämän kuoren sisään kuori, jossa on kirjepostimerkki ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi.
3. Maksa pankkiin tilille PSP 1771 613 kaksikymmentä markkaa per ratkaisu.
4. Kirjoita maksukuittiin tiedotusosaan haluamasi ratkaisun nimi. Laita maksukuitti kuoreen!
Tämän vuoden Pelit-lehdissä julkaistut ratkaisut eivät kuulu ratkaisupalvelun piiriin.

Bad Blood	King's Quest IV	Space Quest I
Castle Master	King's Quest V	Space Quest II
Champions Of Krynn	Larry I	Space Quest III
Chaos Strikes Back	Larry II	Space Quest IV
Codename: Iceman	Larry III	Space Rogue
Dallas Quest	Mars Saga	Times Of Lore
Elite	Millenium 2.2	Ultima III
Eureka	Police Quest I	Ultima V
Future Wars	Police Quest II	Ultima VI
Hero's Quest I	Pool Of Radiance	War In Middle Earth
Hitch-Hikers GTTG	Quest For Glory I	Warhead
Hobbit	Quest For Glory II	Wasteland
Indiana Jones & LC	Shadowgate	Zak McKracken

max & moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Pekka & Make ahkeroivat sekä vinkkien määrässä että laadussa ja ansaitsivat siitä hyvästä hienot Pelitcolleget. Soittakaapa toimitukseen!

Ja vinkkejä odotellaan edelleen osoitteeseen:

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki

Max

Secret Weapons of the Luftwaffe

Jos sinulla on joku pilotti, jolla on reipas kasa ilmavoittoja, mitaleita ja kaikkea muuta kivaa, etkä halua luopua hänestä, tee näin: luo kovolle tai diskille hakemisto nimeltään esimerkiksi ROSTER. Mene sitten siihen hakemistoon, missä sinulla on SWOTL, ja etsi pilottisi nimi DIRillä. Kun olet löytänyt pilottisi ja tiedoston tunnuksen, kopioi se juuri luomaasi hakemistoon. Sitten vaan nuijimaan vihollisia taivaalta.

Aina muutaman onnistuneen tehtävän jälkeen kannattaa kopioida pilotti talteen rosterihakemistoon. Jos pilotti sattuu kuolemaan tehtävässä, kopioit pilotin Roster-hakemistosta SWOTL-hakemistoon kuolleen pilotin päälle. Kun käynnistät tämän jälkeen pelin, pilotti keikkuu taas aktiivisena rosterissa.

Toinen vaihtoehto pilotin säilömiseen on kopioida pilotti Rosterhakemistooon ja käyttää REN-komentoa pilotin uudelleen nimeämiseen. Sitten kopioit uudelleen nimetyn pilotin takaisin SWOTL-hakemistoon.

Suosikkitehtävienkin muuttelu onnistuu. Kaikki tehtävät on säilötty MIS-alihakemistoon, mutta oman suosikin etsiminen sieltä saattaa osoittautua tuskalliseksi prosessiksi! Kun lempparitehtävä on löytynyt, kopioi se SWOTL-hakemistoon. Sen jälkeen muokkaat sitä tehtäväeditorilla sellaiseksi kuin haluat. Tallenna tehtävä sen alkuperäisellä nimellä. Kopioi se sitten takaisin MIS-alihakemistoon ja korvaa siellä oleva vanha tehtävä uudella.

Tehtävän selostustekstit ovat myös muokattavissa. Käynnistä joku tekstieditori ja muokkaa tekstiä ihan miten vaan. Mutta muista, että yhdellä rivillä voi olla vain noin 40 merkkiä. Teksti kannattaa tallentaa puhtaana asciina.

W-P K

Willy Beamish

Jos et halua jäädä odottamaan koulun päättymistä, ota pulpetistasi puupalikka ja valkoinen kynä. Piirrä kynällä puupalikkaan ja mene ovesta, kun opettaja nukkuu. Sitten näytä talonmiehelle puupalikkaa. Anna vessassa pelisi Spiderille. Jos et pääse vessaan, vaan joudut rehtorin puhutteluun, anna hänelle peruukki.

Petteri Suomalainen

Jones In The Fast Lane

Jos haluat tyytyväisyytesi nousevan nopeasti, osta lottoarpoja ja toista sitä kunnes voitat 5000. Kun sinulla on paljon rahaa, vuokraa kalliimpi asunto, ja osta jääkaappi (refrigerator). Nyt voit syödä Black's Marketin halvempaa muonaa Monolith Burgerin roskaruuan sijasta. Jotta pääsisit tehtaalle pääjohtajaksi (general manager), sinun täytyy lukea kaikki kirjat ja käydä useassa paikassa töissä, kokemuksen vuoksi. Tarvitset myös parhaat vaatteet ollaksesi johtaja.

Pekka & Make

Dark Queen of Krynn

Tee ensin kuusi hahmoa, väännä ominaisuudet kahdeksaantoista. Tilttaa kone ja ota käsittelyyn kolmosdisketti. Save-hakemistossa on tiedostoja "hahmonimi.qch. Lataa jokin hahmo muistiin: lm hahmonimi.qch,0. Nyt pitäisi tulla ilmoitus, kirjoita jälkimmäinen luku ylös. Tutki muistia m-käskyllä eli m0, muistipaikasta 70 alkaen löytyy numero 12 jokaisessa muistipaikalla aina 7c:hen asti. Vaihda nyt numeroiden 12 tilalle 19. Paina esciä ja kirjoita m82. Vaihda tämä luku c8:ksi. Ja nyt tallenna tiedosto: sm hahmonnimi.qch,0 1Fa. (1Fa on luku, jonka kirjoitit ylös, se vaihtelee hahmoluokasta riippuen.) Sen jälkeen lataa peli ja hahmot ja katso... Kaikki ominaisuudet jokaisella käsittelemälläsi hahmolla ovat 25 ja tietenkin bonukset mukaan luettuna ja hiparit 200. Nyt sinulla on jotain mahdollisuuksia tässä vaikeassa pelissä.

Mikko Kokko

Larry 3

Hauskasta pelistä löytyi kiva pieni bugi! Bambuviidakon selvitettyäsi juo vettä ja mene yksi ruutu ylöspäin. Mene kaaren taakse ja ota

Dune

Käy joka vuorolla palatsissa, kuuntele mitä perheenjäsenilläsi on kerrottavaa ja tottele heitä. Kun sinun käsketään mennä autiomaahan, jätä ystäväsi linnan edustalle ja käppäile pari ruutua. Odota iltaan ja huomaat, että sinulla on telepaattisia kykyjä. Aluksi kannattaa laittaa fremenit työskentelemään spicen kanssa, mutta heti kun Harkonnenit lähettävät uhkauksiaan ala kouluttaa Gurneyn kanssa fremeneitä taistelijoiksi.

Kun pääset luolaan, jossa on Chani, ota hänet mukaasi. Hän ei kuitenkaan tule mukanasi autiomaata kauemmaksi, joten jää autiomaahan ja odota jälleen iltaan ja intiimimpiin tunnelmiin. Sen jälkeen et pääse Chanista eroon millään.

Kun olet löytänyt luolan, jossa Chanin isä tekee tutkimustaan ekologian hyväksi, lähetä miehiä sinne ja muuta heidän työtehtävänsä ekoksi. Siirrä heidät sellaiseen paikkaan, jossa ei ole paljon spiceä. Lähetä aika ajoin taistelijoita etsimään Harkonnenien paikkoja, ja hyökkää niihin suurella porukalla. Katso välillä tilastoja, ja kun ne näyttävät sinun hyväksesi 40 %, kerää kaikki perheenjäsenesi kokoon jonnekin luolaan (Duncan, Jessica, jne.). Puhu heidän kanssaan, kunnes joku heistä sanoo, että olisi aika hyökätä Harkonnenien pääpalatsiin.

Lähetä KAIKKI armeijasi sinne ja puhele taas vaikka Stilgarin kanssa ja odota kunnes hän sanoo, että armeijasi on tuhonnut Harkonnenien suojakentän, ja marssi sisään heidän palatsiinsa... Onkin jo loppudemojen aika.

Pekka & Make



Knightmare

Pelin alussa etsi puutarhasta iron key, mutta älä tuhlaa sitä, ennen kuin on todella tarvetta.

Puutarhan eräässä nurkassa on ovi, johon avain käy, mutta oven takana ei ole mitään hyödyllistä.

Tehtävässä Sword of Freedom on yksi vaikea paikka: kaivo. Sinulla pitäisi olla Healstone-sauva kädessäsi. Taio sauvalla cure ja pääset sisälle kaivoon. Kun olet löytänyt narrin, älä heitäkään sauvaa vaan tuhoa narri kylmällä teräksellä, ja näin sekä kolikko että sauva ovat sinun.

Loput vinkit koskevat tehtävää Crown of Glory. Ollessasi huoneessa Conveyor of Life, heitä jakoavain (spanner) lattialaattojen yli. Paikassa Dizzy Rooms on neljä nappia. Ne voisi numeroida 1, 2, 3, 4 vasemmalta oikealle. Paina nappia 4, käänny ympäri ja mene ovesta. Hae avain ja palaa napeille. Paina kaksi kertaa nappia 4, kolme kertaa nappia 2, nouda avain ja laita se reikään. Paina 2, 3, 4, 4, 2, 4 ja hae avain. Paina 4, 2, 2, 3, 4, 4, 3, 3, 1, 1, 2 ja laita avain reikään. Paina 1, 3, 3, 3, 1, 1, 1, 3, 1 ja laita avain reikään saadaksesi uuden avaimen. Paina 2, 4, 4, 2, 2, 1, 1, 1, 3, 3, 3, 4 ja paina nappia seinässä.

Paikasta nimeltä Hunt for a Switch selviää, kun painaa nappia (vipua) seinässä, etsii avaimen ja tunkee sen avainreiästä sisään. Sitten vain ovelle, joka aukeni juuri lähistöllä. Oven takana huoneessa on nappi, joten paina sitä ja palaa aivan tehtävän alkuun. Löydät uudet tikkaat alas.

Ari Kylmänen

sukkahousut pois. Mene sitten vasemmalle, palaa takaisin. Ota sukkahousut pois uudestaan. (Paina F3.) Pisteitä tulee joka kerta lisää! Mene ylös ja ota rintaliivit pois. Mene alas ja taas ylös. Ota ne jälleen pois (F3). Eiköhän pisteitä kartu.
Vili Ollila

A.T.A.C.

Oletko kyllästynyt siihen, että aina kun kuolet joudut aloittamaan alusta huonolla miehellä? Voit tehdä niin, että muutat sen tiedoston, jossa ukkosi tiedot ovat, eri nimiseksi. Sitten kun kuolet muutat tiedoston nimen takaisin ja edessäsi on taas täysissä voimissa oleva pilotti.
Pekka & Make

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Joitakin mantroja:
LON = repair, GAR = axe, FAHM = missile, KOH = mace, HUNN = appraise, UN = charm.

Warlords

Pelaa peliä, kunnes olet niin paljon niskan päällä, että muut pyytävät rauhaa. Hyväksy se ja siirrä vihollisen armeijat pois linnoistaan ja valtaa ne. Toista valtaustasi, kunnes olet ainoa Warlordi maan päällä... Aluksi Herolla kannattaa kiertää kaikki kryptat ja temppelit, kerätä seuralaisia ja vallata neutraaleja linnoituksia Light Armyllä.
Pekka & Make

Civilization

Säästöä lamaan: kun haluat rakentaa nopeasti esimerkiksi vähän rakennetun taistelulaivan, vaihda rakennushanke joksikin rakennukseksi, jonka valmistuminen kestää yhtä kauan (esimerkiksi katedraali) ja maksa se loppuun (maksaa noin 200–300). Vaihda se heti taistelulaivaan. Seuraavalla vuorolla laiva on jo valmis. Samaa voi tehdä muidenkin yksiköiden ja rakennusten välillä. Älä koskaan maksa yksikköä, joka ei ole valmistunut vielä yhtään vuoroa, vaan odota ainakin yksi vuoro ja hinta on paljon halvempi.
T.T.Joki

Moritz

Baal

Latauksen aikana paina hiiren oikeaa nappulaa loppumattomia elämiä varten kun ruutu tummenee. Toisessa luolassa on voimakenttä mistä näyttää olevan mahdotonta päästä eroon. Saadaksesi aikakoneen kappaleen sen takse, yksinkertaisesti pudottaudu yläpuolella olevan puhelinkoppitasanteen oikealta puolelta.

Barbarian

Pelin aikana kirjoita 04-08-59. Ruudun pitäisi muuttua harmaaksi. Jos niin käy, olet nyt haavoittumaton ja sinulla on loppumattomat elämät. Tappaaksesi lopussa olevan velhon, sinulla pitää olla kilpi. Kun hänen ammuksensa tulee sinua kohti, käytä puolustusikonia, ja ammus lentää takaisin häntä kohti.

4D Sports Boxing

Ota Boxing Nortoniin ja etsi CHALLENG.DAT. Siellä on jokaisen vastustajan nimi. Poista nimen jälkeen kaikki normaalikokoiset kirjaimet ja numerot ennen seuraavaa nimeä. Näin vastustajat eivät ole päällisin puolin huonompia kuin ennen, mutta esimerkiksi The Champ lentää kanveesiin ensimmäisessä erässä.
Antti Pilppu

Turrican 2: Final Fight

Paina help ja sitten 1, 1, 4, 2 ja escapea kaksi kertaa. Sinulla on kaikkea loputtomasti mutta pisteitä ei kartu yhtään!

Vinkkejä hirviöihin:
Iso robotti
Varo putoilevia tippukiviä. Tähtää naamaan ja anna palaa! Käytä lasersädettä kun robo on paikallaan.
Laser ufo
Pysy oikeassa reunassa, hypi ja ammu. Varo pommeja.
Iso pää
Tähtää silmään. Ole valmiina muuttumaan hyrräksi ja varo suusta tulevia ötököitä.
Valvontakamera
Ammu siltä puolen minne 'silmä' osoittaa ja varo lasersäteitä.
Isoooooo alus
Tuhoa ensin laserit ja varo tarttumiskouraa. Käytä kaikki mahdolliset smartbombit ja pysy hyrränä kun koura yrittää kouria...
Silmä röpötin
Super-easy kun sinulla on suurin laser. Ammu silmät HETI tai joudut pian ku...liriin.
Palapelialus
Liiku koko ajan ja ammu niitä osia jotka eivät ammu sinua.
Halkioalus
Ammu keskellä olevaa osaa kun se tulee esiin ja ole varovainen.
Metallilohhari
Ammu päähän ja varo liukuhihnaa.
The Machine (Tadadaa!)
pään päällä tai tee jotain!!! Ammu ja hypi ja käytä Smartpommit nopeasti.
Johan Pirskanen

Ninja warriors

Paina caps lock pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista...

Snow White – Loppumattomat shurikenit

The Terminator - Kun kuolet niin ruumiinosasi pamahtelevat

Monty Python - Viholliset alkavat kävellä väärin päin

May the force be with you - Loppumaton energia

Cheddas - Loppumaton aika

A small step for a man - Viholliset alkavat pomppia

Steve Austin - Paina S niin peli hidastuu

Jumpy - Viholliset alkavat hyppiä TOSI paljon
Johan Pirskanen

Astro Marine Corp

Salasanat:

alue 1:	NOSTROMO
alue 3:	DISCOVERY
alue 5:	ENTERPRISE
alue 7:	DAGOBAH
alue 9:	REPLICANT
alue 11:	KRULL
alue 13:	METROPOLIS

Battle Squadron

Alkuruudussa kirjoita ELECTRONIC saadaksesi listan vaihtoehtoja. Pelin aikana CASTOR tekee laivastasi haavoittumattoman. Käytä F1–F6 vaihtaaksesi aseen tehoa. Käytä F7–F10 vaihtaaksesi asetta.

Blue Max

Jos näet takanasi lentokoneita, syöksy nopeasti alas maahan asti ja paina enteriä numeronäppäimistöstä. Kokeile ihmeessä, jos sinulla on vaikeuksia.

Pinball Dreams

Steelwheel: Helppo tapa saada pisteitä on ampua rampista kaksi kertaa peräkkäin.

Beat Box: Jos haluat paljon pisteitä, koita ampua niin, että saat bonusta.
T. Forsman

Face Off

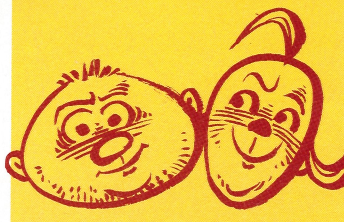
Ota tietokoneen tasoksi veteraani. Kun pelissä saat kiekon, luistele maalivahdin eteen (mutta älä maaliviivalle) ja lämää, saat joka kerta maalin.
Harri Kaakinen

Carrier Command

Pelin saa helposti vedettyä läpi, kun katsoo ilmoituksia saarten valtauksista ja menee nopeasti sinne ja tappaa toisen carrierin.

Spellcasting 101

Saadaksesi surffilaudan sinun pitää käydä kokoushuoneessa (meating room), jonne pääset seuraavasti: avaa luentosalin lattialuukku, jolloin pääset corn mazeen. Tee kartta mazesta ja kulje seuraavaa reittiä: thiswayout, jolloin avautuu lattialuukku, josta pääsee meating roomiin. Sieltä löydät taian, jota käyttämällä saat kaipaamasi surffilaudan. Surffilauta toimii siten, että käännät laudassa olevat osoittimet haluamasi paikan koordinaatteihin, jotka saat mukana tulleesta kartasta.
Island of Lost Soles on vaikeahko, koska sen ratkaisut ovat osaksi:
– piilosanoja (Herman = woman with her man)
– nimiä, joilla ne esiintyvät elokuvissa tms. (Roger = rabbit)
– johdettu esineestä (Jean = cotton cloth)
– synonyymejä (Brook = stream)
Huomaa, että mikään näistä esimerkeistä ei ole ratkaisu. Henkilöt palautetaan esimerkiksi näin: kabbul herman. Henkilöitä on yhteensä 80. Viestikeijut kyllä ilmoittavat kaikki nimet, mutta se vie aikaa, ja sinun on löydettävä paikka, missä kyseinen henkilö on.
Jos et onnistu, tai viitsi, katso listaa:
Studiossa: Blair, Cy, Humphrey, Mike, Carol, Melody, Noel, Winnie; **E-kellarissa**: Hardy, Daisy, Dusty, Goldie, Archie, Gabby, Connie, Betty, Lacey, Lucy; **Näyttämöllä**: Luville, Gaylord, Lulu, Lorry, Mikey, Bobby, Billy; **Olohuoneessa**: Wilhelm, Buck, Pierre, Wilton, Kitty, Willie, William, Penny, Adlai, Adam, Nicholas, Jules, Wilbur, Wilma, Will, Ty; **Keittiössä**: Waldo, Pat, Sherry, Sty, Frank, Patty, Ricky; **Ullakolla**: Bo, Knute, Kermit, Tom, Bunny, Bill, Teddy; **Pihalla**: Carmen, Jack, Dolly, Matt, Jim,. Peg, Belle, Mikey; **Joella**: Barb, Brooke, Clifford, Rod, Sandford, Bridgitte; **Rannalla**: Blaise, Bernie, Ashby, Charlie, Charlotte; **Metsässä**: Dawn, Ernest, Gail, Robin, Leif, Woodrow, Wolfgang.
XX



Jack Nicklaus Golf

Jos tietokoneen pelaajat tuntuu mahdottomalta voittaa, niin muuta vastustajiesi lyöntiprosentti, vaikka 1%:ksi. Koita myös vaihdella Designilla reiän ihannelyöntimäärää.
Pekka & Make

Lyhyestä vinkki kaunis...

After the War
Tullaksesi kuolemattomaksi, paina seuraavaa näppäintä samanaikaisesti: tasolla 1 -> alt, 1 ja b, tasolla 2 -> alt, 1 ja m. Salasana tasolle 2 on 101069.

Arkanoid II: Revenge of Doh
Kun kuolet, odota kunnes alkuruutu ilmestyy. Paina Caps lock pohjaan ja kirjoita "MAGENTA". Nyt pelatessasi, paina S hypätäksi tason. PC:ssä paina pelin aikana F9.

Atomic RoboKid
Kun edessäsi on vielä alkukuva, kirjoita TUESDAY 14TH välilyönnin kanssa. Kun aloitat pelin, saat eteesi valintaruudun, mistä voit valita loppumattomat elämät.

Chuck Rock
Kirjoita TURN FRAME, jolloin voit hyppiä tasoja eteenpäin. Voit myös kirjoittaa UNCLE SAMS, joka antaa sinulle loputtomasti energiaa. Kirjoita ESTRANO, ja osaat lentää.

Captive
Kirjoita nimeksi Jonathan, jolloin yksi kyky nousee korkeammalle kuin maksimi.
Mats Holmberg

Bubble Bobble
Pelin aikana paina F5 niin peli varppaa toiseen kenttään. Voit myös varpata taaksepäin painamalla F3.
Kille

Thunderbirds
Koodit:
2 = Recovery
3 = Aloysius
4 = Anderson

BSS Jane Seymour
Koodit:
2 = Slumber
3 = Interest
4 = Bulkhead
5 = Showroom
6 = Mushbash

Ivan Ironmans Super Off Road
Liitä koneeseen kaksi joystickia. Pelaa niin kauan kunnes krediitit loppuvat. Sen jälkeen aloita peli toisella joystickilla. Saat aloittaa toisella autolla samasta kohtaa.

Space Gun
Kun tietokone pyytää kirjoittamaan nimen, pistä suoraan endiin ja saat kaksi lisäelämää.

Blood Money
Amiga Paina pausea ja sen jälkeen paina helpnäppäintä, niin saat loppumattomat elämät.

Mega-Lo-Mania
Kirjoita koodiksi: GATA VAX RONT, niin voit pelata 5th Epochia 195 miehellä.

Toki
Kirjoita "TOKIBUNGLEWASHMER" ja sitten numeronäppäimiä painamalla saat valita kentän.
Toni Huuhtanen

The Addams Family
Koeta hypätä oven päälle, jos jäät sinne, löysit salaoven.
T. Marttila

Rock'n'Roll
Paina pohjaan 5, C ja välilyönti niin pääset tason eteenpäin.

Vendetta
Seuraavaan tasoon pääsee hyppäämään painamalla yhtä aikaa B, U, N ja T.

Into the Eagle's Nest
Kirjoita tuloslistaan nimeksesi UNSECRET ja kaikki on loppumatonta

Stormlord
Kirjoita DRAGONBRIDGE alussa. Aloita peli ja pistä pause päälle. Nyt voit painamalla C-kirjainta hypätä seuraavaan ruutuun.
Eero Niemi

Ivanhoe
Kirjoita JC IS THE BEST ja enter. Nyt paina NC seuraavaan tasoon, delete tappaa kaikki miehet ruudussa ja control tappaa hirviöt.

Ace II
Kirjoita tuloslistalle nimeksi DUSTY BUCK, saat kuolemattoman ukon.

Total Recall
Kirjoita tuloslistalle nimeksi LIFE STILL GOES ON ja reunat muuttuvat valkeiksi. Pelissä paina F1 ja nuoli vasemmalle, pääset toiseen kenttään.
Miika Lukinmaa

Arkanoid
Kirjoita alkukuvassa "DEATHSTAR" ja sitten S.

Atomix
Kirjoita TIME, kun kirjoitat koodia.

Baal
Kirjoita LOVEBUNDLE alkuruudussa.

Ghouls'n' Ghosts
Kirjoita KAREN BROADHURST.

Beach Volley
Kirjoita DADDY BRACEY ja paina F1.

Predator
Paina F10:tä vähän aikaa, saat energiaa.

Return of the Jedi
Kirjoita pelaajan nimeksi DARTH VADER, ja paina F2 kun pelaat.

Defender II
Kirjoita RAVEN ja N=pääset seuraavaan tasoon. Paina myös I.

Dynasty Wars
Kirjoita alkuruudussa CHEAT MODE ja pelin aikana F2.

Cybernoid II
Kirjoita alkuruudussa NECROWOWKOW.

PELIT SEIS?



PelitSeis auttaa eteenpäin, kun omat keinot eivät enää riitä. Mutta ihmisen muisti on rajallinen: on miltei mahdotonta vastata, kuinka pääsee Populous 2:n kentän 235 läpi, tai miten tapetaan Black Cryptin hirviö tasolla kahdeksan. Pienet vinkit auttavat muistamaan, eli millainen hirviö on, onko kentässä 235 jotain erikoista jne. Tilanteen kuvailu on aina paikallaan.

Kysymykset ja vastaukset osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki

Dark Queen of Krynn

Kuinka tremorin löytää Blackwater Gladelta? Miten pääsee majakan 11. tason ensimmäisestä ovesta? Mistä löytää Kritophanin oraakkelin palat?

Pieni vinkki kokemusta halajaville: mene New Aurimiin, mutta älä ota vartijan pukua. Mene kuninkaan palatsin ovelle ja vaadi päästä sisään. Et pääse, mutta vartijat käyvät kimppuusi. Vartijoista saa yli 10 000 kokemusta.

Mipa Motorhead

Kristophian oraakkelin palat löytää Kristophian haudoista. Palloile ympäriinsä, kunnes lohikäärmeet hyökkäävät kaupunkiin. Seuraa sitten uutta "ystävää" hautoihin. Varaudu kovaan tappeluun. Majakassa puolestaan pitää kiertää hienosti. 11. tason ovesta ei pääse heti läpi, vaan pitää odottaa oraakkelin ääntä ja seurata sitten tämän kryptisiä vinkkejä. –om

Vedenalaisessa kaupungissa mene Safe Halliin. Kartta on manuaalin sivulla 47.

Huutaja



Mitä pitää tehdä Luminarin tornissa? Kuinka beholderit tapetaan?

Wolferine

Beholderit tapetaan teräksellä.

Operation Stealth

En pääse lentokentältä eteenpäin.

Bad Boy's

Quest for Glory 3

Miten pääsee leopardimiehen kylään? Missä on stand, johon Pool of Peacen vedessä liotetut orkideat pitää laittaa?

Jouna Karsi

Leopardimiesten kylään pääset Jannan avulla. "Niin metsä vastaa, kuin sinne huudetaan." –om

Mitä leopardimiehelle, joka on muutettu naiseksi pitää antaa, ettei se karkaisi, kun avaan häkin? Olen jo antanut pienen leopardin ja helminauhan.

Joku vaan

Jannalle pitää antaa helmet, leopardiveistos ja hieno tikari. Älä välitä, vaikka tyttö karkaa – niinhän ne aina aluksi. –om

Maniac Mansion

Koodinhankinta-jutussa on pari pikku hankaluutta. Ensinnäkään en tiedä, missä on kaukoputki ja miten sitä käytetään. Toiseksi, miten voi pelata, kun ei ole virtaa?

Koodeja kaipaava

Kaukoputkelle pääsee kiipeämällä ihmissyöjäkasvia pitkin. Se toimii kolikoilla ja oikeassa asennossa siitä näkee kassakaapin koodin. Jos tarkoitat pelihallia, pistä Meteor Messiin neljännesdollari ja pelaa. –tl

Miten ulkona olevan ritilän saa auki? Entä sisällä olevan ritilän? Tarvitsisin myös tarkat kirjoitusohjeet, kuinka autotallin oven saa auki voimalla.

He

Millä käskyllä saa avaimen kattokruunusta? Mistä saa työkalut portaisiin? Miten vankilasta pääsee pois? Millä käskyllä avaan ulkona puskan takana olevat kalterit?

Mike Allonen

Avaimen saat soittamalla löytämääsi kasettia olohuoneen dekissä. Työkalut löytyvät autotallista. –tl

Lord of the Rings

Mistä löytää Gimlin ja miten pääsee Lorieniin?

Gandalf

Miten pääsen Col Golduriin? Olisiko minun pitänyt tappaa edessä oleva Nazgoli? Miten voin estää Radagastia muuttumasta sudeksi? Saako Radagastin linnasta mitään tärkeää? Mistä löydän Gimlin, kun en nähnyt häntä Rivöndelissä?

Hedj -92

Gunship 2000

Miten lentotukialukselta pääsee ilmaan?

Without English

Oletetaan, että sinulla on kuitenkin ohjekirja. Lisää kaasua plussasta ja kytke vatkain päälle 9-näppäimellä.

The Simpsons

Miten museossa pääsee veden yli?

Jenni

Mistä saa exit-kyltit?

Seinille hyppijä

Addams Family

Miten ensimmäisen vastustajan jälkeisestä ovesta pääsee sisään?

Amigisti

Kaikille peliin tuskaantuneille, ettei matka heti tyssäisi: porraskäytävässä mene vasemmanpuoleisen oven alle ja vedä joystick ylös, jolloin paljastuu salaovi. Astu sisään ja tulet halliin, jossa on viisi ovea. Huoneet vasemmalta oikealle: ensimmäinen on pullollaan lisäenergiaa, toinen rahaa, kolmas eli ylin vie toiseen rahakammioon, kun taas neljäs huoneeseen, jossa on fezikopteri. Viimeisessä on superlenkkarit. Continue-ruudussa kävele vasemmalle ruudusta ulos kerätäksesi neljä lisägomezia.

Kartanon savupiipuissa on salahuoneet. Muista aina, että Addamin kartanossa ei kaikki ole sitä miltä näyttää. Kävele reippaasti päin seiniä, missä tahansa voi olla bonushuoneita. Myös ovien päällä voi olla piilo-ovia. –jpp

Eternam

Miten voitan skorpionin ja mistä saan keltaisen säteen pienoispatsaisiin pyramidissa?

Saku

Future Wars

Kun on menty ikkunasta sisälle, mitä siellä pitää tehdä?

Mane -80

Ota ämpäri mukaasi ikkunanpesutelineeltä. Täytä se vedellä vessassa ja ota punainen lippu lattialta. Aseta vesiämpäri pomosi oven päälle ja koputa. Sillä aikaa kun pomo sadattelee ämpäri päässään livahda huoneeseen, johon et tavallisesti pääse. Tutki pöytälaatikot ja hylly, ota kaikki mitä löytyy. Laita lippu seinälle olevaan karttaan pienen pieneen pisteeseen (joka erottuu vain monitorilla) avataksesi salaoven. –jpp

Siivoojani on jäänyt ilkeiden konekaappareiden vankilaan. Miten pääsen sieltä pois?

Civilization

Miten tehdään vallankumous? Miten saa kaupunkilaiset pysymään tyytyväisinä, ettei tulisi mellakoita? Mitä ovat Pelit 2/92:ssa mainitut "elvikset"? Mitä teen, jos tulee mellakoita?

Tomi

Vallankumous on englanniksi "revolution". Sen löydät Game-valikosta. Kaupunkilaiset saa tyytyväisiksi leivällä ja erilaisilla rakennuksilla. Esimerkiksi pankki ja kadetraali auttavat kummasti. Elvikset ovat viihdetaiteilijoita, jotka lisäävät kaupunkiin onnellisuutta. Mellakoista selviää, kunhan pitää porukan tyytyväisenä. –om

Dungeon Master

Kuinka saa riddle roomin jälkeen toisen rauta-avaimen ristikon takaa?

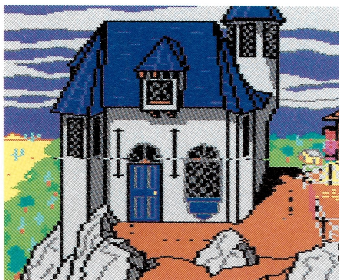
Chaoslord

Helpoin tapa: heitä jotain tosi raskasta siirtokenttään. Tapa 2: mene vivun eteen, kun kenttä on päällä. Vedä vivusta ja LÄHES samanaikaisesti liiku taaksepäin siirtokenttään. –nn

(Niko sitten todellakin tarkoittaa jotain TOSI raskasta. Anna porukan heikoimman heittää arkkua – Ossin huom).

Shadowlands

Olen jumissa paikassa, jossa suuren salin laitamilla on neljä vierekkäistä vipua, suljettu ovi, sekä vinkkiautomaatti, joka antaa yhdistelmän 2-4-3-1. Olen kokeillut vaikka mitä, tulkinnut yhdistelmää vaikka miten, mutta ovi ei vain aukea!



Jumikkalan oma poika

Vedä vipuja vihjeen mukaan (eli ensimmäiseksi toista, sitten neljättä jne.) nopeassa tahdissa päästäksesi huoneeseen, jonka lattialla on avain. –jpp

Populous 2

Miten kentän 235 (unneak) pääsee läpi?

Minä

Last Ninja II

Miten pääsee helikopterin kyytiin? Hypyt eivät auta?

Jurvasta

Mikäli kyseessä on 64-versio hyppää katolta alas mahdollisimman oikealta heti, kun kopteri on lähtenyt. Älä yritä hypätä kopterin köysitikkaisiin. Amiga-versiossa kannattanee kokeilla samaa. –jpp

Last Ninja III

Mitä pitää tehdä 2. kentässä? Olen löytänyt köyden.

Jurvasta

Eye of the Beholder

Tasolla 12 on huone, missä on kolme alttaria, ja seinällä lukee "sphere for animation", "potion for strength" ja "stone for substance". Miten huoneessa oleva ovi avataan?

Janne

Huone on eräänlainen golem-tehdas. Laita sphere for animation -jalustalle orb, potion for strenght -jalustalle pullo voimajuomaa ja stone for substance -jalustalle kivi. Tason luoteisnurkkaan pieneen kopperoon ilmestyy kivigolemi. Voit tehdä niitä niin paljon kuin sinulla on ko. tavaroita, mikäli haluat kokemuspisteitä. Muuta hyötyä tästä operaatiosta ei ole.

Huoneessa oleva ovi aukeaa vain toiselta puolelta. Sinne pääsee seuraavasti: mene etelään huoneeseen, jossa itäseinällä on kolme nappia. Paina keskimmäistä, jolloin siirryt toiseen kolmen napin huoneeseen (vasemmanpuoleisin vie takaisin). Matkaa pohjoiseen kunnes saavut huoneeseen, jossa on kolme jalustaa ja kunkin päällä silmä. Laita jokaiselle jalustalle voimapallo (orb of power) päästäksesi huoneeseen, josta voit avata mainitsemasi oven. –jpp

Ultima VI

Miten saa selville Lord Britishin kysymykset? Miten laskusillan saa auki?

Santtu Hirvikorpi

Miten tapetaan Lord British?

Sillilainen

Manuaalista, se on kopiosuojaus. Ja laskusillan saa alas, kun saa avaimen vinssihuoneeseen Lord Britishiltä (kun on vastannut kopiosuojaukseen). Miksi Lord British pitäisi tappaa??? –nn

Legend

Olemme jumiutuneet Dark Towerin 4. tason ratkaisuhuoneeseen. Mitä tehdä? Myös ylempien tasojen ratkaisut ovat tervetulleita!

Jälleen jumiutuneet

Falcon F-16

Miten saadaan tutka päälle?

Siililäinen

Katso manuaalin näppäinkartasta. Ja Falconissa, versio kuin kuin versio, on tutka valmiiksi päällä jo pelin alussa.

Badblood

Miten Yvriumin alla olevassa sokkelossa pääsee Dominix's Palaceen? Entä miten sieltä eteenpäin?

Bigbig trubb

Search for the King

Mitä pitää sanoa pesulan naiselle Las Vegasisa, jotta häneltä saisi huijattua Elviksen puvun? Mitä muuta pitää tehdä Las Vegasissa?

Janne

Hotellissa mene hissiin ja paina nappia. Pääset ylös varastamiasi avaimia käyttäen. Yläkerroksessa etsi huone, jossa on kylpyamme. Kävele ammeen yläpuolelle ja sido hammaslanka Helmutin ympärille ja laske hänet viemäriin (drain). Lyhyehkön animaation jälkeen Helmut palaa kädessään kuivapesulan kuitti. Noukittuasi hammaslangan, palaa alakerroksen kuivapesulaan, jossa tapaat kauniin naisen. Anna hänelle hankkimasi kuitti ja saat vastineeksi Elviksen parikymmentä vuotta vanhan takin. Sitten liftaa pois Las Vegasista. –tl



Codename Iceman

Mitä teen, kun neekerinainen on sanonut Braxtonin ottaneen yhteyttä?

Sierra & Lucasfilm are the best

Pyydä numeroa (get number) ja mene omaan majaasi soittamaan (dial). Sano puhelimeen hello ja John. –om

Conquests of Camelot

Mitä Jerusalemissa pitää tehdä?

CC

Myy aluksi aasisi kohtuuhintaan ja ala sitten keräillä kamaa. –om

King's Quest V

Mistä kohdasta majatalon kellarista saa vasaran?

Michael Jackson

Se on muistaakseni rotankolon lähellä. –om

Miten vuoristosta pääsee pois, kohdasta, jossa pitäisi hyppiä kivien päällä, jotta pääsisi toiselle puolelle?

Marko -82

Tallenna-kokeile-kuole-lataa-tekniikalla. –om

Larry 5

Miten selviän koodeista?

Amigastelija

Katso lentokoneiden aikataulut opasteesta ja näpyttele sopiva lähtöaika terminaaliin. –om

Laura Bow 1

Mitä sorkkaraudalla pitää tehdä? Miten pääsen ylimmäiseen huoneeseen, joka on toiselta puolelta lukossa? Miten voi kirjoittaa notebookiin? Miten pääsee kulkemaan hissillä? Miten saa pyssyn lasin sisältä? Miten saa ulko-oven auki?

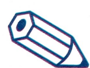
Mika Suonvieri

Yläkertaan pääset hissillä tai tiirikalla (ihan lopuksi). Hissin avaimen löytää takan päältä, kunhan eversti on häipynyt. Asetta ei saa muualta kuin X:n taskusta. Muista ladata se! –om

Police Quest 3

Miten saa kaapin auki, josta saa pampun, taskulampun ja muistikirjan?

XX



Lukijat vastaavat

Vääntämällä oikean koodin numerolukkoon. –om

Olen Oak Three Mall -nimisen ostoskeskuksen pihalla, mutta en löydä pattereita taskulamppuuni.

Juha Säpsä

Patterit löytyvät käymälätason varastosta, merkkisoihtujen vierestä. –om

Police Quest 2

Olen juuttunut motelliin. Olen kutsunut toisen poliisiauton, mutta sitten en pääse minnekään.

PQ2

Soita samalla itsellesi etsintälupa (Search warrant). –om

Larry 1

Mitä pitää tehdä, kun on tilannut vaimolle viiniä kaupan edessä olevalla puhelimella? Entä mitä uima-altaalla pitää tehdä? Olen käyttänyt new room -jekkua.

Täysin jumissa

Mene takaisin vaimon luo, anna hänelle viiniä ja "make passionate love with beautiful woman"! –om

Larry 2

Mitä pitää sanoa musiikkiliikkeen kauppiaalle?

Santtu Sipilä

Ei mitään ihmeempiä. Juttele outoja ja seuraa animaatiota. –om

Mitä saarella sitten pitää tehdä, kun on ottanut veitsen, kukan, tulitikut, bikinit ja saippuan? Pitääkö ravintolassa syödä ruoka, jonka tarjoilijat tuovat?

Lasse Rautiainen

Miten kirjoitetaan englanniksi: pistä hiusspray oksennuspussin sisälle.

Sierra & Lucasfilm are the best

"Put hair rejuvenator in airsick bag", mutta mitä ilmeisimmin haluat laittaa oksennuspussin hiussprayn sisään, jolloin käsky kuuluu "put airsick bag into hair rejuvenator". –om

Space Quest 2

Miten vedenalaisesta luolasta selviää, kun happi loppuu ja pierettää? Entä miten siitä eteenpäin?

Antti H.

Älä viivyttele matkalla. Pidättele. –om

King's Quest III



L.Laffer kyseli, miten saa mutaa: velhon talosta täytyy ottaa lusikka veitsen vierestä ja sitten "get mud on spoon". Taiat ovat kopiosuojaus, jokainen sivu on oma loitsu. **Sir Sierra**lle: saat avaimen velhon kaapin päältä.

Vinkkien viljelijä



Meduusan saa tapettua kirjoittamalla edellisessä ruudussa jo valmiiksi "show mirror to medusa". Kun menet ruutuun, jossa meduusa ilmestyy, käänny selin pirulaisen tulosuuntaan ja odottele. Hetken päästä meduusa ilmestyy. Päästä kivikasvo viereesi ja paina enteriä. Rouvalle tulee paniikki ja se hyytyy.

Itse en selviä taikakirjan luvusta elävänä, kun pikku kapinallisen korvat vain kasvavat?

Avuton auttaja



Aleksander, Pelit 4/92, joka kyseli miten saa tapettua lohikäärmeen:: kirjoita ensin "stir storm brew with finger" ja ok:n jälkeen "brew of storms, churm it up". Johan jytisee!

Sinä, joka kyselit taikoja (Pelit 2/92): pelin mukana tulee ohjekirjanen, ne ovat siellä!

Indy

King's Quest I



Edelleen Sir Graham: jos meillä on samat hienot versiot, arvaa kolme kertaa väärin, niin menninkäinen antaa sinulle avaimen. Etsi kalliossa oleva ovi ja avaa se avaimella. Lähde steppailemaan luolastossa. Ennen pitkää tulet toisesta päästä ulos. Olet pilvessä. (Toivottavasti sinulla on kiviä!). Kävele länteen ja ota puun reiästä linko. Takaisin pohjoiseen, sitten länteen. Ammu lingolla ja ota arkku. Häivy luolaston kautta maan pinnalle.

Vinkkien viljelijä

King's Quest II



L. Lafferille: Magic sugar cuben saa vuorella. Mene itään ja hiero lamppua kaksi kertaa. Heitä valjaat käärmeen päälle. Puhu entiselle käärmeelle, nykyiselle Pegasokselle. Saat sokerin. Taas itään. Katsahda kiven koloon. Kävele idässä olevalle luolalle. Ota avain ja mene ulos. Lennä takaisin lentävällä matollasi.

Nimimerkki **Ohjeet huolella** Pelit 5: koiran karvaa ei tarvitse, jos nappaat kotonasi kissan kiinni ja otat siltä nipun karvoja.

Indy

Future Wars



Pelit 6/92: Onko sinulla kaasukranaatti? Sellaisen saa, kun katsoo lasikupua. Käytä avainta tuuletusaukon säleikköön, laita savukranaatti tuuletusaukkoon ja sanomalehti tukkii sen sopivasti. Sanomalehden saa metroaseman lehtimasiinasta tunkemalla kolikon siihen, ottamalla kolikon uudestaan ja tyrkkäämällä jälleen koneeseen.

Mika ja Make

Larry I



Vastaus **Olenko tyhmä**lle: mene niin lähelle pesää kuin voit ja kirjoita "climb". Jatka eteenpäin, kunnes kohtaat käärmeen. Tunge keppi sen suuhun.

Mika ja Make

King's Quest IV



Vastaus Pelit 6/92: lasisilmän saa noitien luolasta, kun menet luolaan ja odotat, että yksi noidista yrittää saada sinua kiinni. Väistä ja kävele luolan perälle ja ota silmä noitien välistä. Mene käymään ulkona ja palaa takaisin luolaan. Noidat ehdottavat vaihtokauppaa. He heittävät sinulle skarabeen. Ota se ja heitä lasisilmä takaisin noidille. Sitten lähde luolasta.

Mikko Sivonen

Rainbow Island



Apua Amiga-hullulle: nelostason loppuhirviö kulkee edestakaisin rataa yläkulma – alas keskelle – yläkulma. Pysyttele aina alareunassa (maanpinnalla). Älä jahtaa pelleä, odota, että se kulkee ohi ja ammu. Odotellessa tapa aina "pikkupellejä".

Kolmostason vampyyri

Larry II



Vinkki **Olenko tyhmä**lle: mehiläispesästä pääsee ohi, kun pistät speedin hiljaiselle ja kävelet sitten vain pusikon läpi.

Larry

Deja Vu



Vastaus **Teemu Liikala**lle: mene yläkertaan ja avaa suljettu ovi avaimella, joka on takissa ja mene palotikkaita pitkin ulos.

Indiana Jones and the Last Crusade



Numerossa 6/92 **Mitä vikaa** kysyi, miten saa rahat lentolippuun. Näin saat lentoliput: puhu lentokentällä miehelle, joka lukee lehteä. Vaihda Henryyn ja ota lentoliput miehen taskusta. anna liput Indylle. Vaihda Indyyn ja mene Zeppeliin ja anna liput miehelle. Vaihda Henryyn ja mene pianon soittajan luo. Pistäö kolikko kuppiin ja valitse kappale. kun radiomies tulee peianon viereen vaihda Indyyn ja mene radiohuoneeseen. Avaa kaappi ja ota ruuvimeisseli (wrench). Riko sillä radio. Odota miestä ja kukista hänet, jotta saat lisää aikaa.

Mene ulos radiohuoneesta. Ensiapulaukusta saat lisää energiaa. Käytä ruuvimeisseliä radiohuoneen vieressä olevaan reikään ja tikaat putoavat alas. Tallenna ja mene tikkaita ylös.

King

Rambo III



Pelit 4/92 kysyttiin, miten ykköstason sähköistetystä ovesta pääsee läpi. Etsi seinäkytkin ja väännä siitä.

Mark Shooter, Kauttua

Hero Quest



Ossille tiedoksi, että **Sir Sierra** pelaa kuusnelosversiolla, jossa voi valita tehtävän, esimerkiksi Melar's Maze.

Mark Shooter, Kauttua

Zak McKracken



Nimimerkki **Kiitos avusta etukäteen** kysyi, mistä löytää taskulampun ja miten sen saa. San Franciscon 14. kadulla etsi ovi, jossa on aukko. Pudota aukkoon sininen kristalli ja odota. Annie aukaisee oven. Kuuntele, mitä hän sanoo. Komennolla "switch" voit kontrolloida joko Zakia, Annieta, Melissaa tai Leslietä. Vaihda Leslieen, joka on Marsin pinnalla. Aukaise avaruusaluksen ovi ja mene sisään. Hanskalokerosta löytyy sulake ja pari luottokorttia. Ota ne sekä D.A.T.-nauha. Käytä happiventtiiliä ja täytä ilmasäiliösi. Mene ulos ja kävele vasemmalle monoliitin luo. Käytä luottokorttiasi aukossa. Ota laatta. Kävele oikealle rakennukseen. käytä laattaa metallilevyyn. Vaihda sulake uuteen. Sulje metallilevy. Sulje ulko-ovi ja aukaise sisempi ovi. Mene sisään ja ota vinyylinauha oikeanpuoleisesta lokerosta. Aukaise se. Ota taskulamppu.

Mark Shooter, Kauttua

Police Quest 1



Nimerkille **Marie- ja Sonny-fani** Pelit 5: Kun olet vankilan oven ulkopuolella, avaa lokero ja laita aseesi lokeroon. Sulje lokero. Sitten voit mennä turvallisesti sisälle.

Indy

Voita rintamerkkikokoelma



Street Fighter 2 oli vuodenvaihteen suuria hittiuutuuksia, jota ainakin Englannin maalla odotettiin naama kuolassa. Suomessakin ne menivät kuin häkä, sillä arvostelukappalettakaan ei meinannut saada Suomesta eikä Englannista. Onnistuimme kuitenkin lopulta.

Menestyksen myötä U.S. Gold on teettänyt hienoja Street Fighter -rintamerkkejä, ja lahjoitti meillekin yhden kokoelman. Kokoelmassa on 12 merkkiä, jotka lepäävät mustalla sametilla taulukehyksessä. Näitä merkkejä ei ole lainkaan myynnissä, joten jos olet intohimoinen keräilijä osallistu kilpailuun!

Ja kysymys kuuluu:

Montako eri hahmoa on Street Fighter kakkosessa ja mikä niistä on mielestäsi hauskin tai paras?

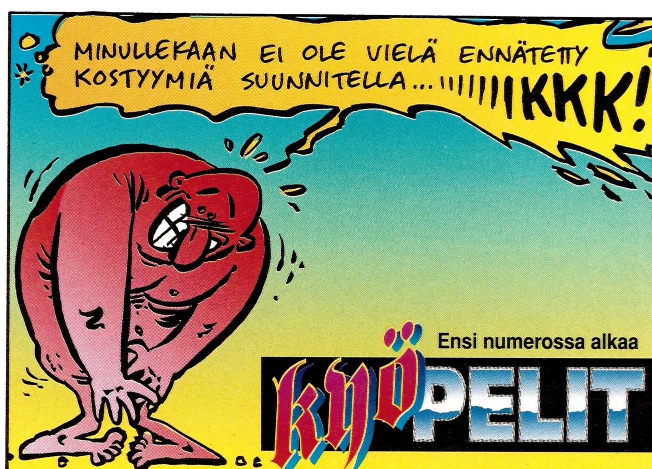
Vastaukset postikortilla helmikuun 20. päivään mennessä osoitteella

Pelit
Street Fighter
PL 64
00381 Helsinki









KILPAILU KILPAILU KILPAILU

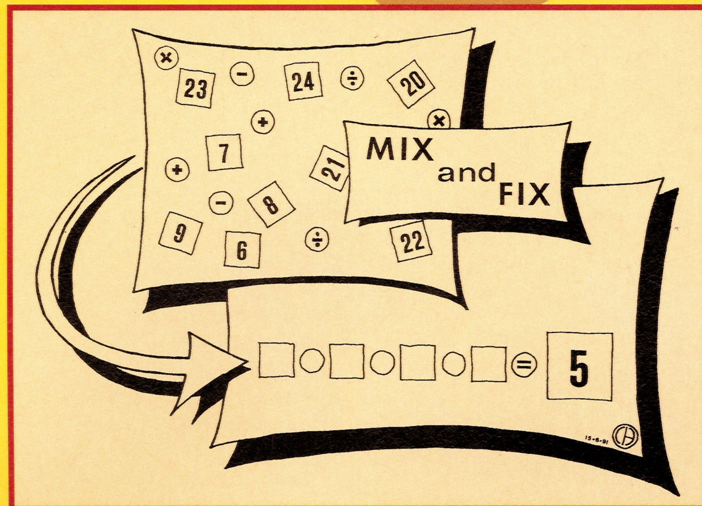
Sekoita ja järjestä uudestaan!

Pelit 5/92:ssa ollut Sekoita ja järjestä -kilpailu oli uskomattoman suosittu, joten tässä tulee toinen versio. Tällä kertaa tarkoituksena on saada oikea tulos käyttämällä piirroksessa olevia numeroita.

Oikein vastanneiden kesken arvomme Pelit-lehden kirjaksi sidotun vuosikerran 1992 sekä muutaman nurkista löytyvän pelin. Muista mainita konemerkkisi!

Vastaukset jälleen postikortilla 20.2.93 mennessä osoitteella:

Pelit
Sekoita ja järjestä
PL 64
00381 Helsinki



Tikkukilpa

Tikkukilpailussa oli tarkoituksena ratkaista Bartin saama salaperäinen viesti sijoittamalla aakkoset ruudukkoon, jossa vaakasuoravihje on Bart ja pystysuoraan ovat numerot 1– 7. Viesti kuului: *Tapaamme jo kolmen viikon kuluttua, muista* Suurin osa 190 vastaajasta oli osannut ruudukon ratkaista.

Arvoimme oikein vastanneiden kesken viisi onnellista voittajaa, jotka saivat joystickit jo jouluksi. Voittajat olivat:

Mika Helle, Mannila
Marko Klemetti, Viljakkala
Jari Kalmainen, Espoo
Perttu Aaltonen, Forssa
ja Olli Salonen, Tampere

MicroProsen pelit

Piilosanaruudukosta löytyivät pelit Falcon, Legacy, Rex Nebular, Grand Prix, Fields of Glory, Wordtris, Pirates, Mantis, Chess ja Gunship. Lisäksi useat ovat löytäneet vielä pelit Toki ja Duel, mutta ne eivät ole Microprosen pelejä, joten niitä emme hyväksyneet.

Vastauksia tuli upeiden palkintojen toivossa mahtava määrä, 250 kpl. Arvonnassa onni suosi seuraavia, jotka saivat MicroProsen mahtavan tuotepaketin:

Mika Tikka, Laukaa
Ville Raulos, Helsinki
Juha Mäkinen, Jyväskylä
Teemu & Heikki Kupari, Jyväskylä
Mika Turunen, Iisalmi

Onnea vielä kerran kaikille voittajille!!!



Ja näin valittiin VUODEN PELIT



Toimitustyöryhmän valinnat

Toimituksen valintoja suoritettiin pitkään ja hartaasti, varsinkin Vuoden Pelin äänestäminen oli vaikeata. Lajityyppiensä parhaat valittiin huutoäänestyksellä toimituksen ja peliarvostelijoiden yhteisessä kokouksessa. Mikäli kenelläkään ei ollut sen erikoisempaa ehdotusta johonkin kategoriaan, jätettiin palkinto yksinkertaisesti jakamatta.

Tulokset ovat niin kutsuttuja konsensustuloksia, jotka kaikki pystyivät hyväksymään, vaikkeivat samaa mieltä prikulleen olleetkaan.

Miten valittiin?

Vuoden Simulaattori -valinta syntyi harvinaisen yksimielisesti, kun taas Vuoden Urheilupelissä Summer Challenge ja Snooker pääsivät ehdolle, mutta Sensible Soccer ja Carl Lewis voittivat lopulta.

Kiivaassa Vuoden Seikkailupeli -keskustelussa vilkkuivat myös nimet Kyrandia, King's Quest VI ja Quest For Glory 3. Vuoden Roolipelissä myös Darklands ja Ultima VII saivat kannatusta, samoin kuin erään toimituksen jäsenen ehdoton suosikki The Summoning.

Strategiapuolella Civilization meinasi tietysti voittaa Amigassakin, mutta ei ihan onnistunut. Myös Populous II ja Global Conquest kummittelivat äänestyksessä.

SuperTetris jyrättiin läpi Vuoden Älypeliksi toimituksen naispuolisin voimin, Amiga-puolella kukaan ei keksinyt tarpeeksi hyvää, Pushoverkin tyrmättiin.

Vuoden Ampumapelissä Amiga-puolella vilauteltiin Project X:ää ja Apidyaa, ja PC-puolella Star Control II:n sivupeli Super Melee keräsi ääniä.

PC:n toimintapeleistä ei kukaan keksinyt mitään (paitsi Commander Keenit), Amigassa Putty ja Zool hävisivät Wizkidille.

Tasohyppelyissäkin PC-miehet vain raapivat päätään, Amiga-puolella Zool hävisi taas ja niin tekivät Addams Family ja Parasol Starskin.

Vuoden Flopit sen sijaan valittiin täysin yksimielisesti.

PC

Vuoden Simulaattori
Falcon 3.00 + Operation: Fighting Tiger (Spectrum Holobyte)
Vuoden Urheilupeli
Carl Lewis Challenge (Psygnosis)
Vuoden Seikkailu
Monkey Island 2 (LucasArts Games)
Vuoden Roolipeli
Ultima Underworld (Origin)
Vuoden Strategiapeli
Civilization (MicroProse)
Vuoden Älypeli
SuperTetris (Spectrum Holobyte)
Vuoden Ampumapeli
Wolfenstein 3D (Apogee Software)
Vuoden Floppi
Legend of Valour (U.S. Gold)

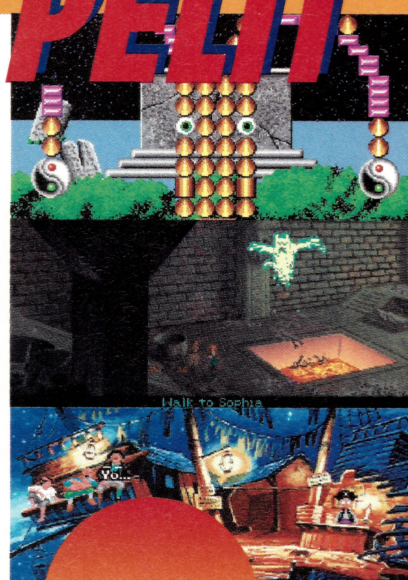
Amiga

Vuoden Simulaattori
Archer MacLean's Pool (Virgin Games)
Vuoden Urheilupeli
Sensible Soccer (Sensible Software)
Vuoden Seikkailu
Indiana Jones & The Fate of Atlantis (LucasArts Games)
Vuoden Roolipeli
The Eye of the Beholder II (SSI)
Vuoden Strategiapeli
Perfect General (QQP/Ubisoft)
Vuoden Ampumapeli
Epic (Ocean)
Vuoden Toimintapeli
Wizkid (Ocean)
Vuoden Tasohyppely
Fire & Ice (Renegade)
Vuoden Floppi
Espana Games (Ocean)

Ja sitten:

Toimituksen valinnat Vuoden Parhaiksi Peleiksi:

PC: Star Control 2 (Accolade)
Amiga: Wizkid (Ocean)



Lukijoitten valinnat

Valtavan korttivyöryn selvitettyämme Vuoden Pelien kärki erottui sekä Amigan että PC:n kohdalla selvästi. Molempien koneiden kohdalla nousi esiin neljä parasta yli muiden.

PC:llä toisistaan mittaa ottivat Quest for Glory 3, Ultima Underworld, Civilization ja Indy & Atlantis, kun taas Amigan suosituimmat olivat Monkey Island 2, Civilization, Grand Prix ja Indy & Atlantis.

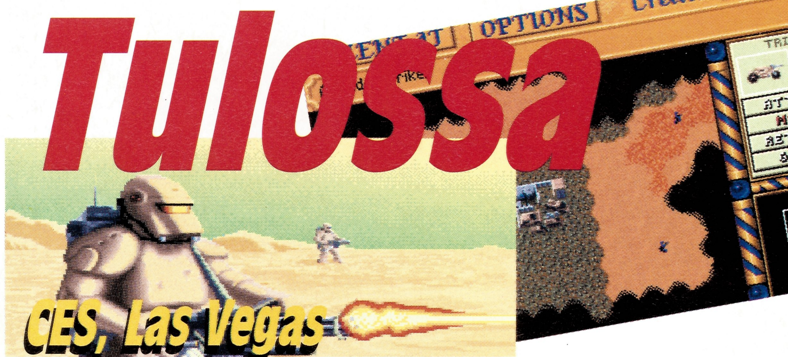
Lukijoitten valinnat Vuoden Peleiksi ovat:

PC: Indiana Jones & The Fate of Atlantis (LucasArts Games)
Amiga: Monkey Island 2 (LucasArts Games)

Arvoimme kuusi peliä äänestykseen osallistuneiden kesken. Onnelliset voittajat ovat (suluissa heidän suosikkipelinsä):

Jussi Taimen, Taatila (Amiga: Zool)
Ilkka Lehtimäki, Pudasjärvi (Amiga: Monkey Island 2)
Ville Aapro, Vantaa (Amiga: Indy)
Mikko Elomäki, Joroinen (PC: Formula One Grand Prix)
Petja Tiilikka, Purontaka (PC: Darkseed)
Veli-Pekka Hyttinen, Pitämä (PC: Quest for Glory 3)

PELIT



Tulossa

CES, Las Vegas

Toimituspäällikkömme pakkasi kimpsunsa ja kampsunsa ja lähti Las Vegasiin tutkailemaan, mitä amerikkalaisilla pelimarkkinoilla on tapahtumassa. Tuleeko Lucasin Maniac Mansion 2 pian? Onko Spectrum Holobyten Star Trek: The Next Generation ilmestymässä? Missä viipyy Dune 2? Lue ensi lehdestä suuri messujuttu!

Tikkutesti jatkuu

Ensi lehdessä ovat testivuorossa PC:n joystickit. Kaikki, jotka markkinoiltamme pystyimme haalimaan.

Laura Bow 2 ja Rainbow Islands

Odotettu ja kaivattu Lauran Bow'n ratkaisu mahtuu lopultakin. Rainbow Island edustaa uudenlaisia ratkaisujamme, klassikko on edelleen suosittu.



Harrierit vastakkain

MicroProse ja Domark väänsivät kumpikin Harrierista oman versionsa. Kumpi päihittää kumman? Lue ensi lehdestä!

Tulisivatko lopultakin...

The Legacy, X-Wing, Buzz Aldrin's Race into Space, Daughter of Serpents, Frontier – Elite II, Dune II: The Battle For Arrakis ja moni moni muu!



English Summary

Ancient Art of War in the Skies (MicroProse) Interesting blend of action and strategy.
Bill's Tomato Game (Psygnosis) A nice small tomato puzzle.
Castles II: Siege and Conquest (Electronic Arts) is easy to learn, difficult to win. Much better than the original one.
Comanche: Maximum Overkill (NovaLogic/U.S. Gold). Unbelievable graphics! Too shallow a simulation for some, but has it fans too.
Cool World (Ocean) Holli is the only thing which makes this game at least a bit worth buying.
Curse of Enchantia (Core Design) Nice graphics and animation, but the logic of the puzzles is not from this world, nor is the user interface.
Cytron (Psygnosis) is released five years too late.
Formula One Grand Prix (MicroProse) A brilliant and very serious simulation.
F-15 Strike Eagle III (MicroProse) The strength of accurate F-15 simulation and technical brilliance lift F-15 to fly with the best. But for the rest: learn at last something from Falcon 3.00!
Indy & Atlantis (LucasArts/U.S. Gold) is full of Indy spirit and is a very, very nice Amiga version, indeed.
Indy, The Action Game (U.S. Gold) Where is the action? Playing two characters is NOT a good idea.
Legends of Valour (U.S. Gold) Nice 3D-graphics routine, but no game was found, although three reviewers struggled for a week. Unless somebody thinks a collection of simple sub-routines is a game.
Lethal Weapon (Ocean) A positive surprise from Ocean: a nice and playable film licence.
Motorhead (Virgin Games) A joke, eh? A little more than a standard beat'em-up.
Road Rash (Electronic Arts) The nicest Amiga driving game for a long time. Suitable also for others than maniac drivers.
Robosports (Maxis/Ocean) is a different little strategy game.
Rome AD92 (Millennium/Electronic Arts) looks and feels like Robin Hood. The idea is great.
Sabre Team (Krisalis) Not bad! Krisalis seems to monopolize this kind of games.
Shadoworlds (Krisalis) Better than Shadowlands but typical British: from easy to overdifficult in a blink of an eye. The system has a lot of promise.
SimLife (Maxis) is very fascinating and interesting, if it is your kind of game.
Spelljammer (SSI/U.S. Gold) I wonder if the designers have read the AD&D manuals. The lamest AD&D ever made and an ergonomical disaster.
Star Control 2 (Accolade) goes where no game has gone before. Fascinating, brilliant, gorgeous!
Street Fighter 2 (U.S. Gold) is good enough to be succesful.
Taskforce 1942 (MicroProse) Good work, guys, but not as good as the main competitor, SSI's Great Naval Battles.
Waxworks (Accolade) Elvira III without Elvira.
Wing Commander (Origin/Mindscape) shows all the world that Amiga is not dead if you can program it!
WWF: European Rampage Tour (Ocean) No suprises here. Or decent animation. Or playability.

Tosipelaajan täysosuma!





Kaikki pelissä!

Pelit kertoo kaiken tietokoneilla pelaamisesta

PELIT on jokaisen tietokonepelaajan mahtava lukupaketti. Lehti arvostelee uudet pelit, paljastaa pelivinkit, antaa läpipeluuohjeet, testaa tarvittavat oheislaitteet ja kertoo pelien lisäksi asiaa myös niiden taustalta. Ota kuuma tuntuma pelimaailmaan, tutustu tekijöihin ja syöksy seikkailujen syntyyn! Lue haastattelut, uutiset, messukuulumiset, pommita toimitusta kysymyksillä...

PELIT-lehdestä löydät juttua joka lähtöön. Pelin henki vaatii vauhtia ja väriä ja niitä riittää!

PELIT-lehti tietää, mikä kiinnostaa ja miten saat pelit kulkemaan. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja jälki on sen mukaista. Jokainen numero on pullollaan viihdettä ja täynnä asiaa. Mitä muuta voisit odottaakaan pelimaailman parhailta voimilta!

PELIT on lehti jokaiselle tietokonepelaajalle: 8 mahtavaa numeroa vuodessa! Lue **PELIT** ja saat pelistäsi enemmän irti!









Pelit-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena 12 kk (8 nroa) **vain 198 mk.**

Älä jää pois pelistä!

Tilaa PELIT-lehti heti!

Soita (90) 120 670.